
GRATUITA
Octubre 2011
N17
http://creativefuture.tk
CREATIVE FUTURE
REVISTA DE VIDEOJUEGOS
ESPECIAL
ASSASSIN´S CREED REVELATIONS
LLEGA EL FINAL DE LA AVENTURA
ANALISIS
DEAD ISLAND
VACACIONES EN EL INFIERNO
GEARS OF WAR 3
LA SUPERVIVENCIA DE LA MEJOR ESPECIE
• F1 2011 • CALL OF DUTY MODERN WARFARE 3 • GAMEFEST 2011

# EDITORIAL

DIRECTOR
BIBIANO RUIZ

COORDINADOR
JOSE ALCARAZ

DISEÑO GRÁFICO
CRISTINA USERO

*DISEÑO Y MAQUETACION*
JAUME FONT

*TIRA CÓMICA*

REDACCION:
CORAL VILLAVERDE
JESUS MAGAÑA
JUAN J. SUAREZ
JOSE A. SANCHEZ
PEDRO GARCIA
RAUL MARTIN
ÁLVARO NARANJO
DAVID VAQUERIZO

COLABORAN:
EMILIO J. RUIZ
FRANCISCO DIAZ

## ESTE MES TE Q
## ESPACIO

Este si ha sido un mes completo para tod
pasando por todos los estilos desde shoo
sin que se nos escape algo de zombis.

También este mes ha tenido lugar la feria
hemos probado todo tipo de juegos, ha ha
la presencia de mucha gente conocida co
3: La traición de Drake, Anthony Newall,
jugador del Real Madrid. En las siguiente
vosotros y muy pronto os subiremos muc
Después de esta sobredosis de juegos no
quedan muchas novedades por descubrir
está por llegar...



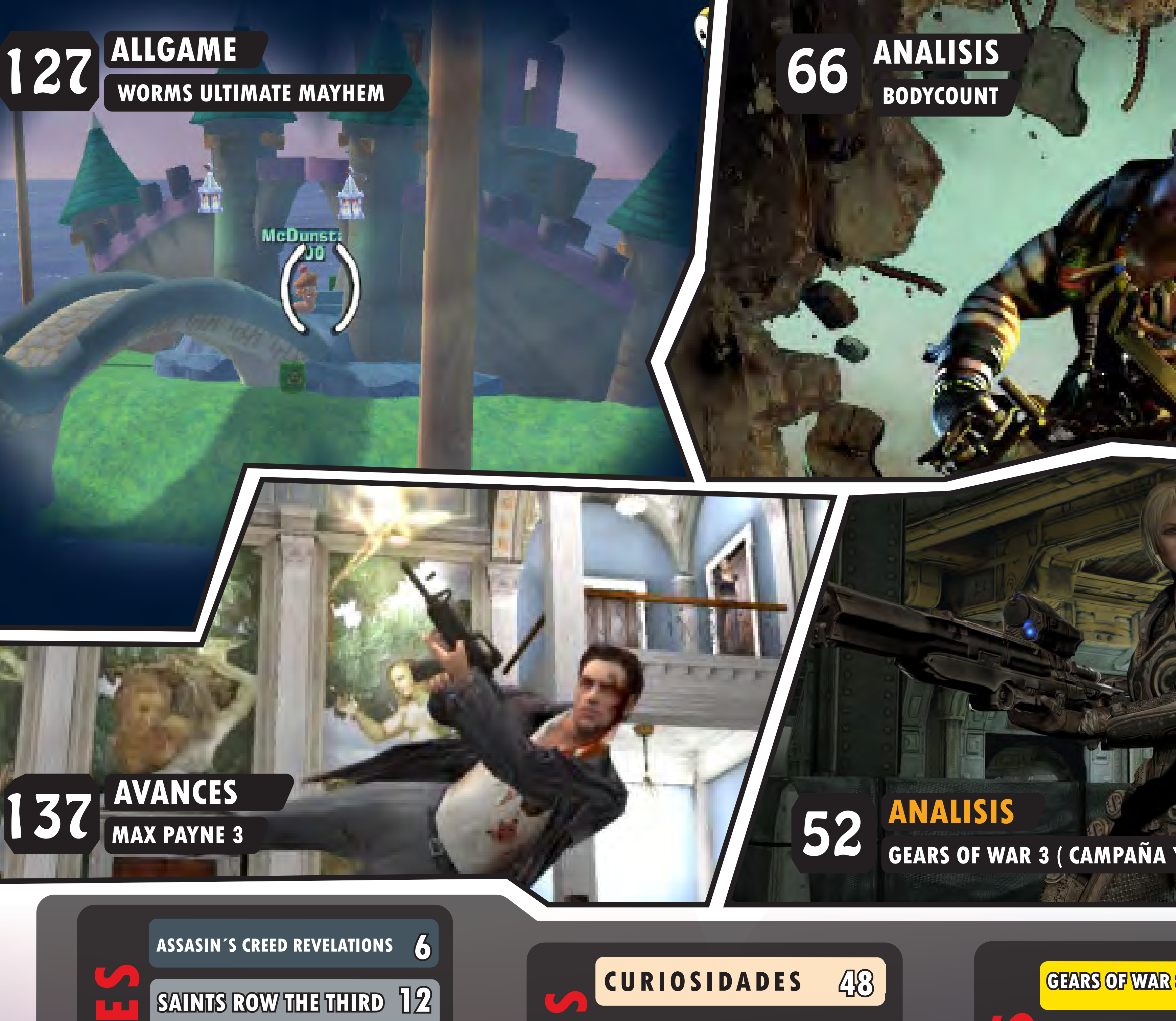
# QUEDARÁS SIN
# O CON TANTO JUEGO

do jugón. Nos hemos encontrado con una lista de juegos enorme
oter a juegos de coches, de rugby a juegos de rol, y por supuesto

de videojuegos más grande del año en España, el Gamefest donde
abido docenas de concurso, campeonatos, conferencias e incluso
mo Richard Lemarchand; responsable de diseño de UNCHARTED
Export Marketing Manager de Square Enix o incluso Xabi Alonso,
s páginas podréis leer el reportaje que os hemos preparado para
chas de las fotos a una galería que vamos a publicar.
os penséis que lo que resta de año será tranquilo porque aun nos
, no dejéis pasar la oportunidad de leer este número y lo que os


Bibiano Ruiz
Director de Creative Future

email: prensa.CreativeFuture@gmail.com



127 ALLGAME
WORMS ULTIMATE MAYHEM
66 ANALISIS
BODYCOUNT
137 AVANCES
MAX PAYNE 3
52 ANALISIS
GEARS OF WAR 3 ( CAMPAÑA Y



32 REPORTAJE
GAMEFEST 2011
Y MULTIJUGADOR )
62 ANALISIS
LOS SIMS 3 VIDA EN LA CIUDAD
82 ANALISIS
F1 2011

**GENERO:** ACCION

**PLATAFORMAS:** PS3,XBOX 360, PC

# ASSASSIN'S CREED REVELATIONS

## EZIO Y ALTAIR, ES EL MOMENTO DE QUE SUS VIDAS SE CRUCEN DEFINITIVAMENTE

La saga de Assassin's Creed se ha convertido en una gran obra de arte, con esta nueva entrega cerraran la historia de los dos personajes más importantes de la saga. Un ezio más envejecido nos acompañara durante la historia.

Ya queda menos para poder disfrutar de la tercera y última entrega de las aventuras de Ezio Auditori, con la cual Ubisoft quiere dar por zanjada la historia de Ezio y por lo que parece también se dará carpetazo final a Altair, todo esto a través de los ojos de Desmond Miles. En esta última entrega Ubisoft se ha esforzado para que la conexión entre los dos asesinos sea coherente acorde a la historia.

Estamos en 1511, Constantinopla con Ezio envejecido pero más sanguinario que nunca, nuestro objetivo será recuperar 5 llaves ligadas a la Biblioteca de Masyaf antes que nuestros enemigos los templario. El propietario de la biblioteca es ni más ni menos que Altair, quién se encargó de hacer que la entrada a su biblioteca no fuera sencilla, por ello escondió el artefacto tras cinco cerraduras Cada llave nos desbloqueara recuerdos de Altair, recuerdo que ocurrieron antes de la primera entrega, cada vez que encontremos una llave viajaremos al pasado para intentar descubrir donde se encuentra el artefacto que acabaría con la batalla con los templarios.

Por lo que se sabe hasta el momento, veremos a un Altair más joven y gráficamente más definido que tendrá que vengar la muerte de su mentor. Con esto Ubisoft quiere presentar al antiguo héroe a los nuevos jugadores de la saga.

La novedades de esta nueva entrega serán muy variadas, hasta el momento sabemos que se ha mejorado la vista del águila, si bien antes tan solo se usaba para saber algo

>>



de información de los enemigos, ahora podemos seguir sus rastros o intuir hacia donde se dirigen, esto sin duda será de gran ayuda. Los traidores también serán víctimas de este nuevo sistema de Ezio puesto que podremos detectarlos dentro de los círculos de confianza de los Assassins, ¿Cómo? Muy simple, veremos como el latido de su corazón se acelera en nuestra presencia o en determinados momentos.

Otra gran novedad serán las bombas, las cuales podremos crear y modificar. Habrá de tres tipos: letales, de distracción y tácticas. Las primeras serán bombas arrojadizas de alto poder destructivo. Las segundas nos servirán para engañar a los guardias y despejar zonas en las que, de otra forma, nos habrían descubierto. Y las últimas serán bombas trampa, escondidas en el suelo u otros lugares para que estallen al contacto con el enemigo. La combinación entre ellas será clave para avanzar en el juego

En esta entrega también nos incluyen como novedad una especie de gancho (muy del estilo como al presentado en bionic comando) con el que podremos avanzar a mayor velocidad que haciéndolo de salto en salto y tejado tras tejado, en un mapa que parece que será mayor a lo visto en anteriores entregas.

Gráficamente lo que se ha podido ver en las presentaciones es un escenario muy pulido, mucho más que en anteriores entregas, llamo mucho la atención poder ver el cielo lleno de aves.

Respecto a Constantinopla, se muestra como una ciudad muy detallada, el diseño de sus calles está mucho más conseguido y las subidas, bajadas o rincones que surgen de las entramadas calles hacen lucir la ciudad como nunca lo ha hecho. La ciudad luce



un colorido impresionante. En el juego la ciudad se dividirá en 4 distritos, cada uno con un cambio de aspecto muy radical. Una ciudad construida con cimientos de madera que nos deslumbrara a todos.

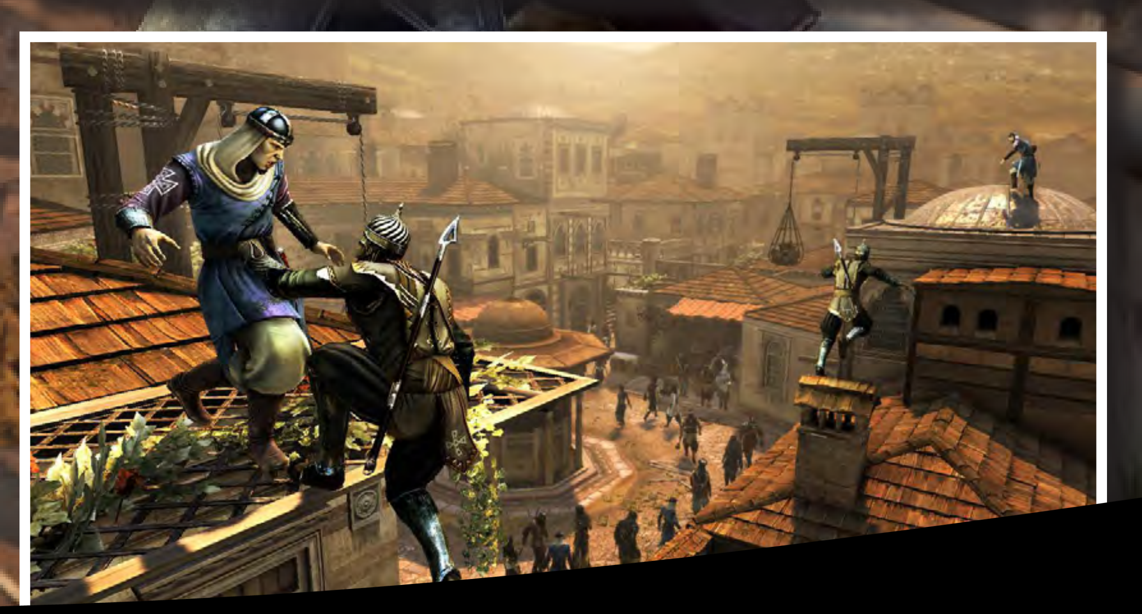


Otro de los elementos más visto en el E3 fue el fuego y es que parece ser que durante la historia lo podremos ver en muchas ocasiones, e incluso provocarlo nosotros mismos, por otro lado el efecto del agua ha sido considerablemente mejorado respecto a anteriores entregas.



Gracias al motor grafico mejorado podremos ver a un Ezio más viejo pero también más vivo, los protagonistas o incluso los transeúntes parecen más vivos y dan un toque más increíble a lo que nos rodea.

En lo que a la jugabilidad se refiere estamos ante un salto evolutivo considerable, es cierto que Ezio está más mayor, pero esta curtido en mil batallas y se las sabe todas, por lo que derrotarle no será nada fácil, contaremos con muchos movimientos nuevos y con los



>>



# EZIO MÁS VIEJO PERO TAMBIÉN MÁS VIVO



usados en la anterior entrega. La soltura con la que se mueve es digna del Ezio más joven.

Para ayudarnos durante esta gran historia contaremos con todos los artilugios usados en anteriores entregas y algún que otro "invento" nuevo.

También contaremos con la hermandad de asesinos a nuestras espaldas para poder ayudarnos cuando los necesitemos, pero esta vez podremos elegir su aspecto y su armamento y el sistema de combate que usara cada asesino en cada momento.

Ezio será el líder de los asesinos que deberán enfrentarse a un ejército más poderoso y apoderarse de los sectores de la ciudad al igual que lo hiciera en la última parte (un sistema muy similar a las torres de los Borgia) y colocar en cada zona conquistada a nuestros asesinos más poderosos para custodiarlas.

Los aliados más fieles de los templarios serán los soldados bizantinos que atacarán los sectores que poseamos en el juego y aumentarán sus ataques a medida que aumente nuestra notoriedad en la ciudad.

El sistema de control de tiendas seguirá siendo muy parecido a "La hermandad", donde podremos mejorarlas para conseguir mejoras en el armamento.

Además de Ezio Auditore y Altair que serán junto a Desmond los personajes jugables se les sumarán otros: Manuel Palaelogos: Figura histórica de la vida real que pudo haber terminado siendo emperador Bizantino aunque optó por el dinero y la fama, Príncipe Suleiman: Reconocido a lo largo de la historia como Suleiman el Magnifico uno de los dirigentes más conocidos de la historia, y Yusuf Tazim: Jefe de los Asesinos en la ciudad de Constantinopla. A pesar de que Ezio es técnicamente de mayor rango dentro de la orden, los dos hombres son compañeros cercanos y rivales amistosos Ya solo queda esperar a la versión final del juego, este E3 ha desvelado muchos secretos de la última aventura de Ezio y Altair y estamos seguros que la entrega no nos va a decepcionar. La saga cierra con este "Revelations" el círculo pero promete volver con un nuevo protagonista.

REALIZADO POR JOSE A. SANCHEZ

GENERO: ACCION

PLATAFORMAS: PS3,XBOX 360,PC

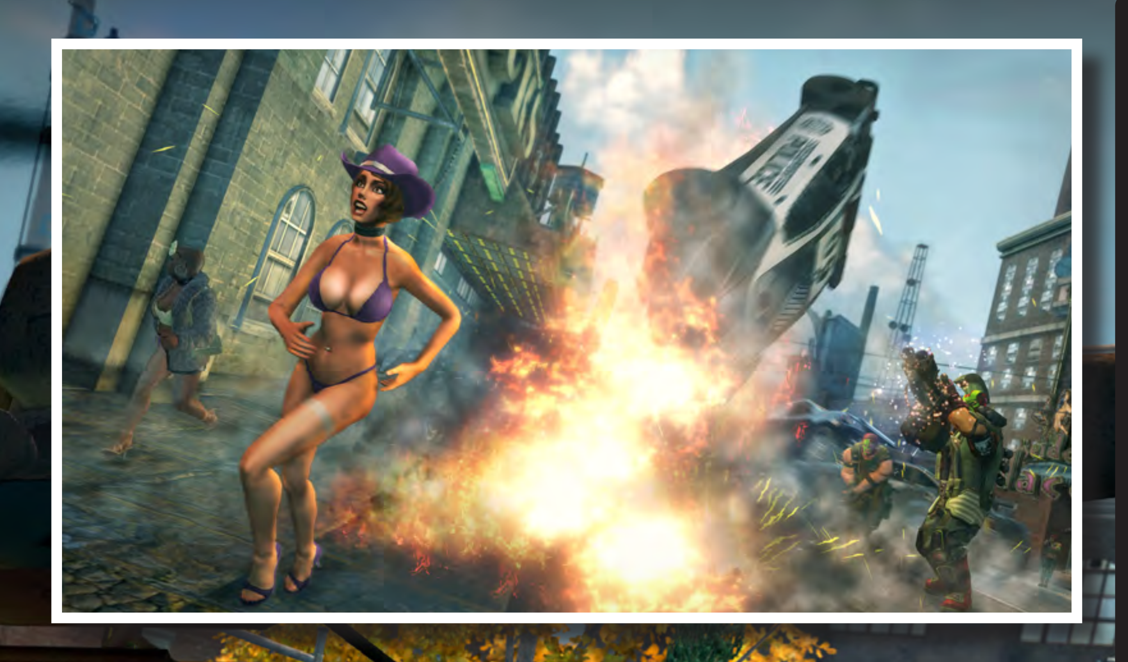
# SAINTS ROW

## THE THIRD

## LAS BANDAS CALLEJERAS ESTAN DE MODA

Nunca una banda destacó tanto en una ciudad, por fin está aquí Saint Row 3, la lucha entre bandas por el dominio de la ciudad, persecuciones, disparos, peleas, dinero, policías y por supuesto una banda rival con ganas de pelea... THQ nos trae de nuevo un videojuego en tercera persona, diseñado por Volition, es la continuación de la anterior entrega, Saints Row 2, en esta ocasión también se controlará al jefe de los 3rd Street Saints, donde el mundo virtual se llama Steelport. La historia se centra en la batalla de los Saints contra el Sindicato, que lógicamente es la banda enemiga. El juego se parece en muchos aspectos a los ya conocidos Grand Theft Auto, con grandes detalles y mucha libertad de movimientos, pudiendo conducir diferentes tipos de vehículos de características incluso futuristas. El jefe de los 3rd Street Saints consiguió la victoria contra las bandas de Stilwater, tras ser derrocada la influencia de la Corporación Ultor. Años después de aquello, se han convertido en una marca comercial, vendiendo todo tipo









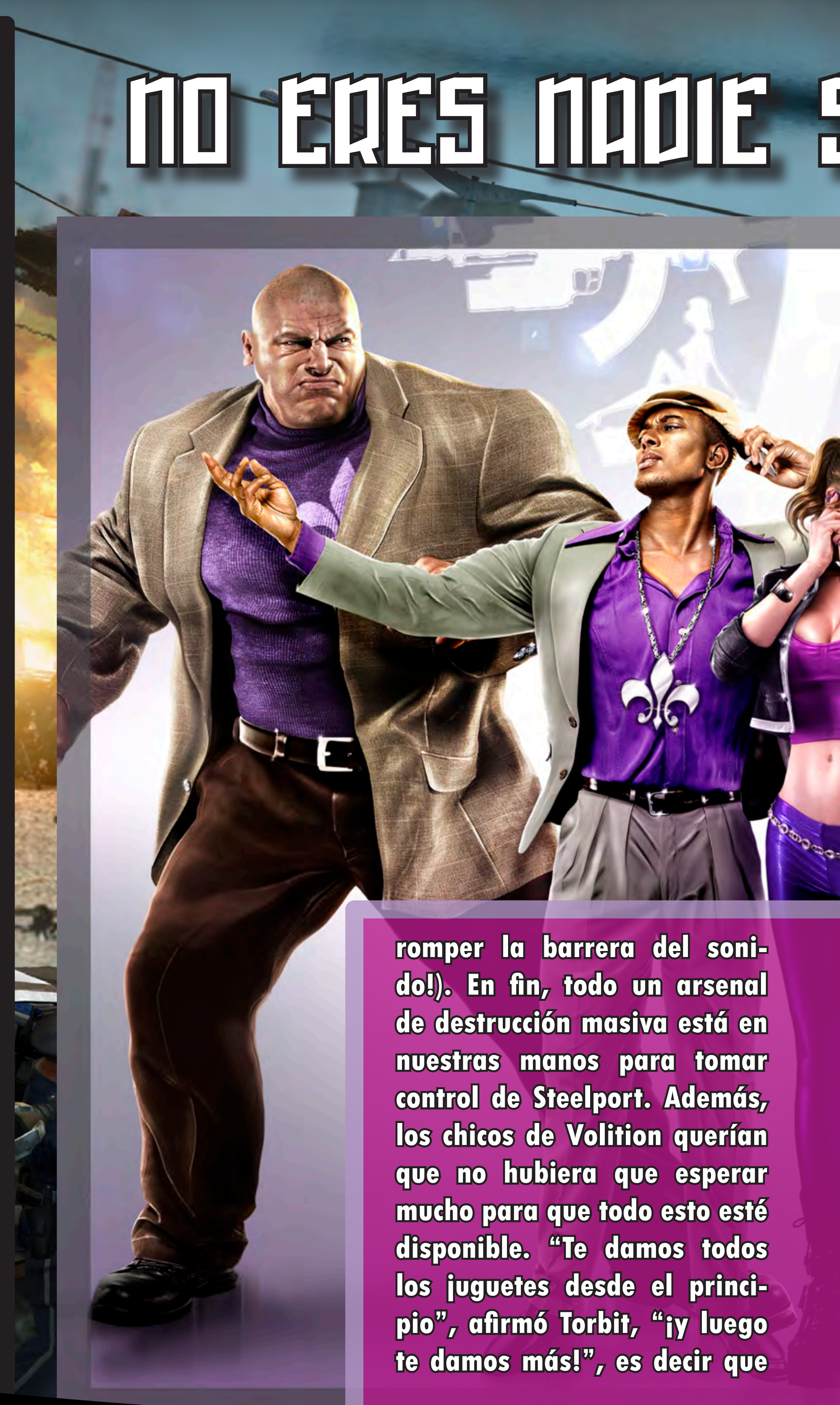
de productos, haciendo del merchandising una fuente de ingresos, figuras de acción, zapatillas, camisetas... todo tipo de productos. Una banda rival se ha enterado de este negocio y quiere parte de los beneficios, así comenzará esta batalla entre bandas, el Sindicato será el nuevo enemigo de los 3rd Street Saints. Lógicamente, los 3rd Street Saints no están dispuestos a regalar nada sin antes pelear, esto dará comienzo a la guerra por la empresa Steelport que hasta ahora está dominada por el Sindicato. Tu misión, iniciar la guerra por la ciudad y derrotar a la banda del Sindicato. El juego comienza planificando cómo robar un banco en Stilwater, el plan va mal, Shaundi y Johnny Gat finalmente se encuentran atados en un avión, en ese momento aparece Phillipe Loren, ya conocido enemigo, donde le pide el 66% de las ganancias a cambio de la vida, tras una clara negación, Shaundi consigue escapar, arrojándose en paracaídas y llega a Steelport, donde comenzaremos la historia.



# NO ERES NADIE S

Cabe destacar, la parte "humorística" del juego, este humor se revela no tanto en la historia de Saints Row 3 sino en el desarrollo del juego en sí: no sólo tenemos un montón de armas disponibles, sino también unos cuantos "juguetes" absurdos que podemos utilizar como arma. Por ejemplo, el Apocofist ("Apocapuño" o "Puño del apocalipsis"), una especie de guante con forma de enorme puño que hace explotar (literalmente) a quien recibe el golpe, un bate de béisbol con forma de (ejem) dildo de látex, una furgoneta con una aspiradora-cañón para lanzar a la gente por los aires... Y pese a lo disparatado de este arsenal, según han contado sus creadores, tuvieron que dejar fuera algunas ideas que directamente eran demasiado absurdas.

También hay un montón de golpes especiales, como agarres y derribos al estilo lucha libre. Además podemos usar explosivos, vehículos de todo tipo (y no sólo coches: también tanques ¡y hasta un caza de combate futurista capaz de romper la barrera del sonido!). En fin, todo un arsenal de destrucción masiva está en nuestras manos para tomar control de Steelport. Además, los chicos de Volition querían que no hubiera que esperar mucho para que todo esto esté disponible. "Te damos todos los juguetes desde el principio", afirmó Torbit, "¡y luego te damos más!", es decir que

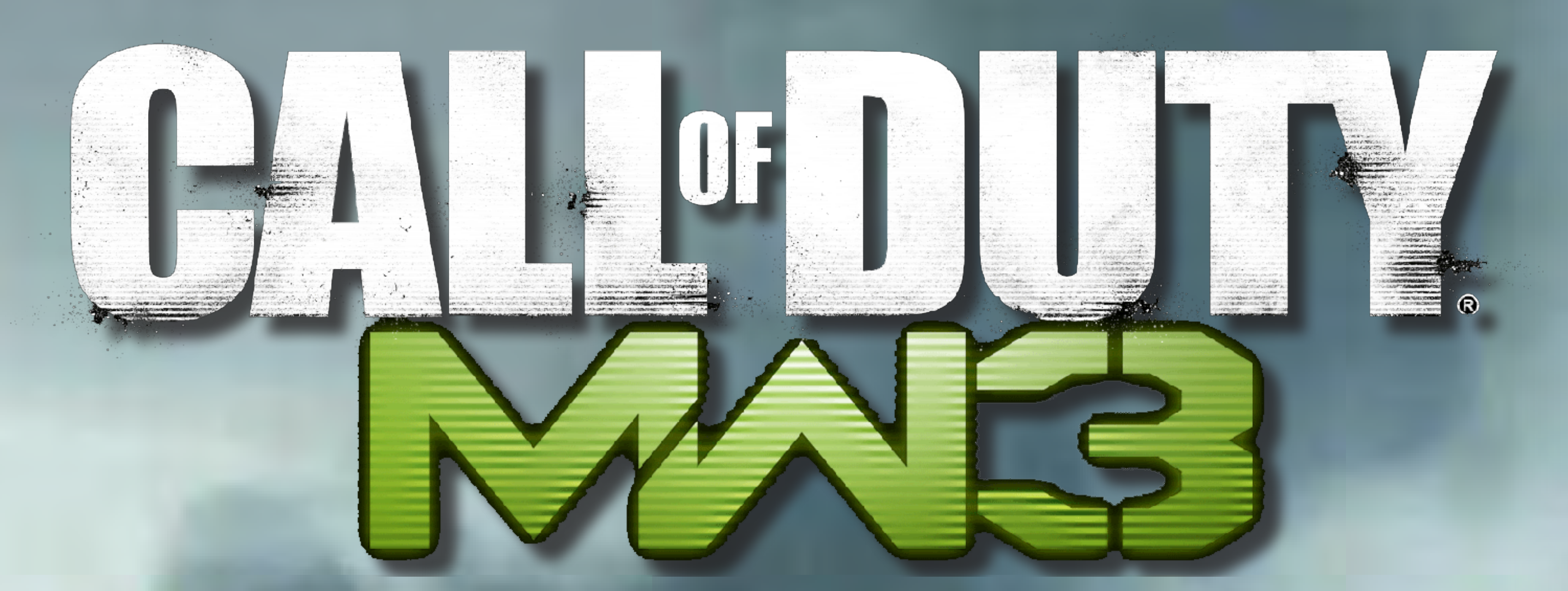


# SI NO ESTAS EN UNA BANDA



REALIZADO POR JESUS MAGAÑA

comenzamos con todos los beneficios de un líder, dinero, poder, un mundo completamente abierto en donde podremos hacer aquello que nos apetezca, siempre y cuando la banda rival nos lo permita.
Este juegazo sale a la luz el 15 de Noviembre para PC, Xbox 360, PlayStation 3 y esperamos ansiosos su versión Online que seguro que no dejará a nadie impasible. Como comentamos anteriormente, se parece gráficamente a Grand Theft Auto, no contiene la misma historia, es más, deja claramente una gran diferencia entre ambos. El mundo para investigar y recorrer es enorme y no nos cansaremos de dar vueltas y solucionar misiones. Un detalle bastante importante que diferencia a este juego, es la opción de poder elegir un camino, pudiendo tomar decisiones a lo largo de la historia. Los trapicheos están a la orden del día en esta historia: drogas, armas, prostitución y violencia no faltan. El control del territorio está en juego y esta vez no puedes dejar títere con cabeza...




# MIENTRAS ESTEMOS VIVOS, LA GUERRA CONTINUARA

**Modern Warfare vuelve y podrá demostrarnos que siguen con fuerza tras numerosos títulos tras su espalda.**

Call of Duty es una de esas sagas que con el tiempo ha logrado seguir dando lo que sus fans piden, y con ello, se celebra el acercamiento de un nuevo título de la saga, Modern Warfare 3, desarrollado por Infinity Ward, Sledgehammer Games y Raven Software y distribuido por Activision. Ha logrado numerosos títulos y además gran cantidad de ventas, y esto solo significa, que habrá Call of Duty para rato. Podríamos decir que los jugadores más allegados a este tipo de géneros han convivido con esta saga, viéndola crecer. Para quien no lo sepa esta saga está caracterizada por ser un shooter en primera persona, relacionada en sí con la guerra. Generando a su alrededor una tensión que logra transmitir al jugador. La historia se desarrolla don-

# SOBREVIVIENDO A LA GUERRA



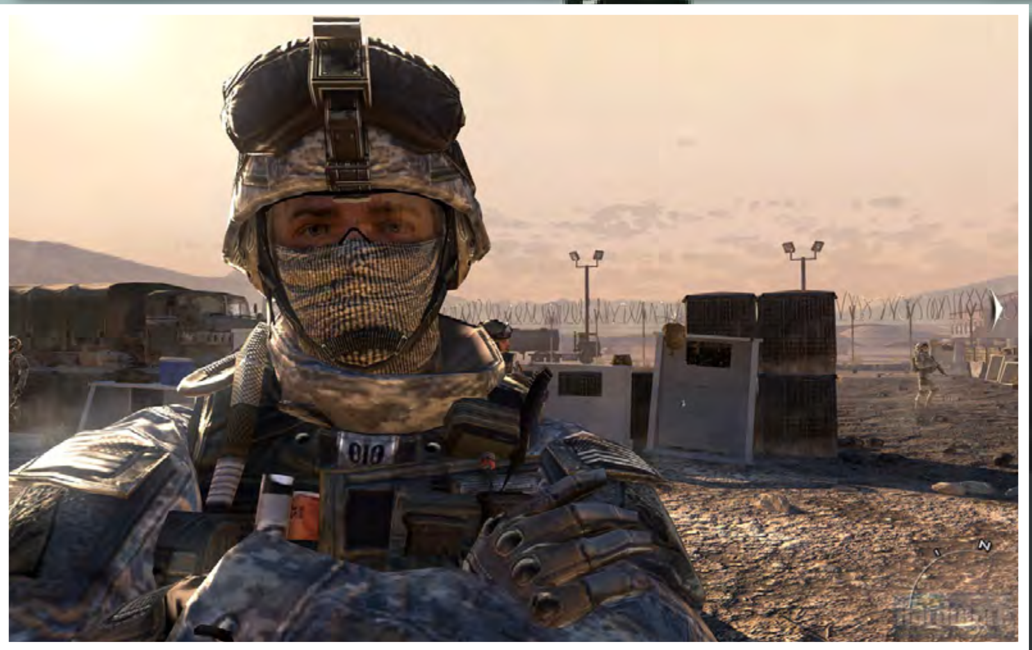
EEUU se queda al mando de las fuerzas rusas, el ultranacionalista Vladimir en libertad y los capitanes “Soap” y John heridos y a la fuga Nikolai. Todo el transcurso de la historia se fijará en distintas partes del mundo, como por ejemplo Nueva York, Dubai y París. El guión puede demostrar ser uno de los más elaborados o por lo menos de los más abundantes de sus antecesores. Contará con alrededor de 15 misiones en el modo campaña donde podremos llevar a diferentes personajes, tanto conocidos(Price y Soap) como nuevos (Frost y Sandman) De este modo la campaña que ofrece diversidad de escenarios y de personajes se juntará con una duración mayor que su MW2. Como casi todo juego característico de este género, cuenta con la opción multijugador y el online, un elemento clave que suele aumentar el valor del título. Tendrá soporte para 32 personas en una partida. Podremos ver antiguos modos de juego de multijugador y nuevos como Kill Confirmed, en el que se le aporta una medalla de

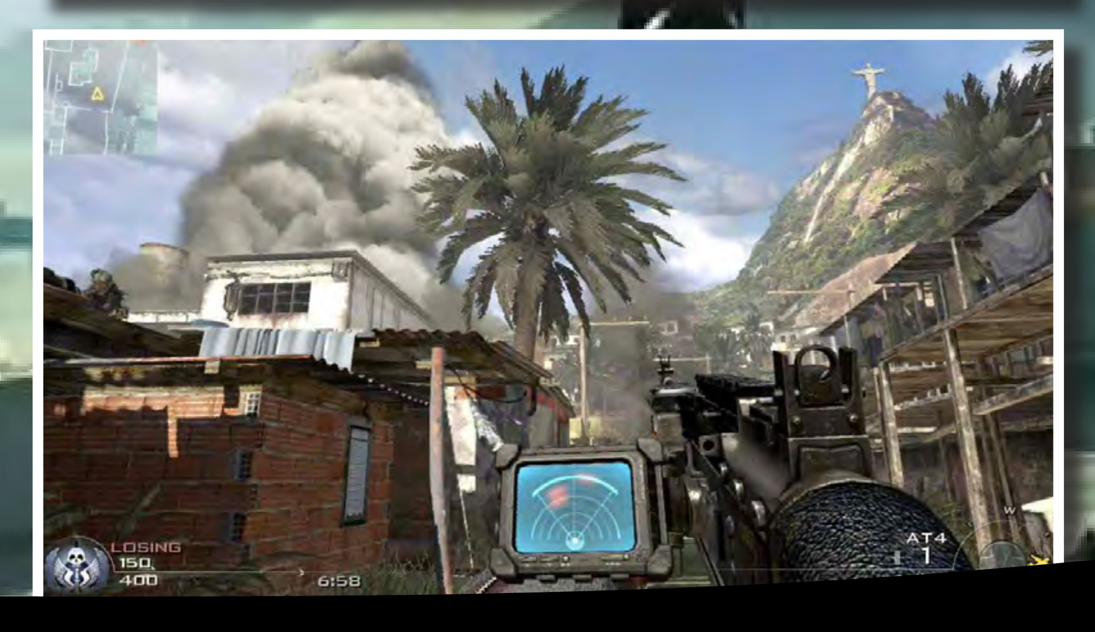
>>

identificación a cada jugador. Si te matan, esa medalla cae al suelo por lo que si tu asesino quiere sumar puntos debe recogerla, sin embargo, otro jugador puede cogerla antes, llevándose él la puntuación. El multijugador online será con pantalla dividida. Y uno de esos modos que quizás se sale de matar a otros jugadores, es Survival Mode, en el que por nuestro bien tendremos que aguantar los ataques de oleadas de enemigos. De este modo cada batalla será distinta, en la que tendremos que elegir una estrategia para sobrevivir. El armamento con el que contaremos en esta continuada aventura sufrirá en alguna de sus armas cambios no muy grandes y posibles nuevas implantaciones. Modern Warfare 3 contará








con continuas actualizaciones, donde se dará a conocer nuevos contenidos como mapas, armas... Creando a sí una continua renovación para exprimir a fondo el online. Por lo tanto, los jugadores no tendrán excusa para no tirarse durante horas delante del televisor, aprovechando aquello que se le ofrece cada cierto tiempo. Si es verdad, que el Online va ser su fuerte, ya que irá ligado a una mayor elaboración para el gusto de sus jugadores, sin embargo, la campaña puede demostrar que no se queda en un segundo plano. Con MW3 se cierra la saga Modern Warfare, sin embargo, esto no significa que no se vaya a producir más Call of Duty, una de las sagas más conocidas y queridas por los jugadores que están ligados al shooter. Diversión es lo que asegura este nuevo título, con nuevas ampliaciones tanto en armamiento como en personajes, pudiendo dejar así un final adecuado para el cierre de Modern Warfare.

REALIZADO POR CORAL VILLAVERDE




# DISNEY Y PIXAR SE JUNTAN PARA IMPRESIONARNOS

Hacía tiempo que no veíamos algo diferente del reino de Mickey Mouse, sin duda Disney Universe no seguirá con la monotonía ni un día más. Un juego sorprendente a cada instante, donde se mezclaran los mundos mágicos de Disney mostrando nuevas aventuras y rompecabezas que nos harán disfrutar en familia o con los amigos de este entretenido juego.

Siempre hemos soñado con el mundo de Disney, desde pequeños y no tan pequeños, hemos pensado en teletransportarnos a ese mundo y poder vivir una aventura tan grande que no podamos olvidar el resto de nuestras vidas. Disney tiene un encanto que gusta a todos por igual. Pues bien, de nuevo esta mágica casa, ayudada en esta ocasión por Eurocom, nos sorprende creando un juego que más que juego se puede considerar una "fantasía". Los mundos que podremos encontrarnos y de los que podremos disfrutar serán los de: el Rey León, Wall-E, Alicia en el País de las Maravillas, Piratas del Caribe, Monstruos S.A. y Aladdin. En el universo Disney-Pixar no hay momento de descanso, sólo aventuras y acción donde los mundos y los personajes Disney se mezclan por primera vez. Vencer a los enemigos, mientras vamos recogiendo monedas, power-ups, fuertes puñetazos, rayos explosivos, tornados, e incluso miles de trajes se ponen a nuestra disposición y tendremos que desbloquearlos. Aunque la mayor aventura será explorar junto a todos los compañeros de Disney todos los mundos inspirados en las famosas películas que protagonizan. Acción para jugadores de todas las edades que no sólo gustará a los más pequeños. Un divertido detalle es la estética, pequeños personajes disfrazados con la ropa de los más famosos personajes de la factoría Disney. Más de 40 personajes clásicos y no tan clásicos como Alicia, Simba, TRON, Stitch, Jack Sparrow y muchos más, entre los que no existe ninguna diferencia aparte de la evidencia física y por supuesto el arma que puedes

>>



utilizar, lo que es bueno saber para poder sacar el máximo de cada personaje. En estos 6 mundos diferentes relacionados con las famosas películas de Disney y Pixar tendremos que afrontar con la inestimable colaboración de hasta 4 amigos, la resolución de puzles, mini juegos o derrotar a los enemigos para ayudar a otros compañeros en problemas. Gráficamente, el juego no nos ha sorprendido, pero no por nada en especial, sino porque ya conocemos los gráficos de Disney y no tienen que demostrar nada, siempre dan la talla y son realmente increíbles. Escenarios tremendamente entretenidos, con multitud de detalles divertidos... en definitiva, un juego de plataformas como hacía tiempo que no se veía. La música también, como en cualquier creación Disney, es impresionante. Un juego divertido para jugar en familia o individualmente. La colisión entre los mundos Disney nos hará tener que resolver rompecabezas y pelear contra gran cantidad de enemigos para conseguir nuestro objetivo. Hasta cuatro jugadores a la vez, por lo que podremos jugar en modo cooperativo entre amigos o familiares... o contra ellos. Podremos disfrutar de divertidos momentos y ver los mundos más conocidos de nuestra infancia de otra forma. Disney nos sorprenderá una vez más mostrándonos un juego dinámico, que cambia según la situación en la que se encuentre, ya que la mecánica



## LOCURA EN LOS MUNDOS MÁGICOS, CON ACCIÓN SIN LÍMITES

del juego cambia según el nivel o el número de personajes que participen en el mismo. Este divertido juego sale el 27 de Octubre para las plataformas Xbox 360, PS3, Wii y PC. Este encuentro entre Disney y Pixar no podría traer otra cosa que aventuras alocadas y disparatados momentos. Un juego bastante entretenido, con ciertos "parecidos" a los juegos de LEGO y Little Big Planet. En conclusión, apostar por Disney es una apuesta segura y este lavado de cara es el empujón que la factoría necesitaba. No es un juego solo para niños, es divertido, rápido y muy entretenido, tras ver los videos y probar demos de este juego, puedo deciros que me ha sorprendido gratamente. Nos presentan algo nuevo, que Disney necesitaba y que nos hará pasar gran tiempo delante de la pantalla, con las impresionantes aventuras de estos divertidos personajes disfrazados de los seres Disney más famosos. La mezcla entre mundos está muy bien lograda, ¿no tienes ganas de probar esta explosiva mezcla?

REALIZADO POR JESUS MAGAÑA





# BATTLEFIELD 3

## En octubre llegará a las tiendas un shooter que ya entró pisando fuerte este último E3

**En breve se encontrará entre nosotros Battlefield 3, la tercera parte de la saga Battlefield en la que EA ha volcado todos sus recursos para intentar convertirla en la mejor saga de shooters del mercado y quitarle ese puesto a Activision y su Call of Duty.**



Para lograr este objetivo no han escatimado en ningún apartado y han vuelto a apostar por el estudio sueco DICE que ya demostró que era capaz de realizar un gran trabajo con su Battlefield 2. Además parece que Battlefield 3 va en buen camino de conseguir su objetivo pues en el pasado E3 levanto muchísima expectación debido al video mostrado con unos gráficos alucinantemente fotorealistas. Además de esto el juego obtuvo muchos premios entre los que destacan “mejor juego de PC”, “mejor shooter”, mejores gráficos” o “mejor juego multijugador”.

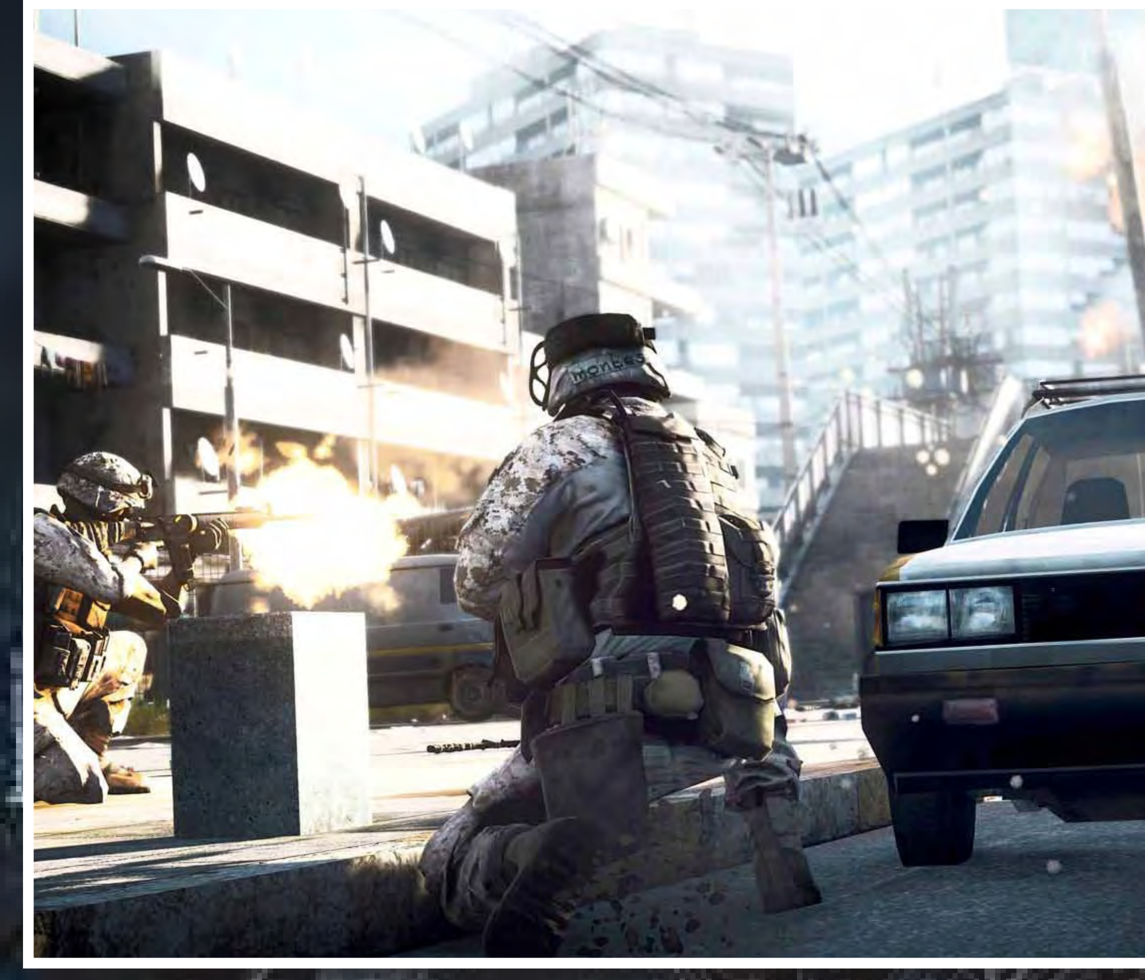
Dado la buena impresión que causó mucha gente se ha lanzado a las tiendas a reservarlo, la prueba de esto es que ya cuenta con más de veinte veces más reservas que el Battlefield 2. Además uno de los directores de EA dice que él cree que en un par de años estarán listos para quitarle el puesto a Call of Duty como mejor saga de shooters del mercado. Argumenta por ejemplo que uno de los grandes fallos de otros juegos de las mismas caracteristicas es que han caído en la monotonía y apenas innovan en sus últimos títulos cosa que ellos van a demostrar que son capaces de hacer con su Battlefield 3.

Pasando a hablar más a fondo sobre las características de la saga Battlefield si esta saga se ha caracterizado por algo ha sido siempre por intentar que el jugador experimente sensaciones muy realistas. Un detalle por ejemplo ya en el Battlefield 2 las armas sonaban muy diferentes si te encontrabas en un descampado o si te encontrabas en un túnel. Otro punto que le da gran realismo a la saga Battlefield es la destructibilidad de los elementos de los escenarios cosa que se nota muchísimo en el modo multijugador pues el escenario será totalmente diferente al empezar y acabar una partida. Por último otro gran dato que ha anunciado EA sobre su juego para haceros la boca agua y que sufráis de ganas por tener este juego entre las manos es que el juego podrá simular te-

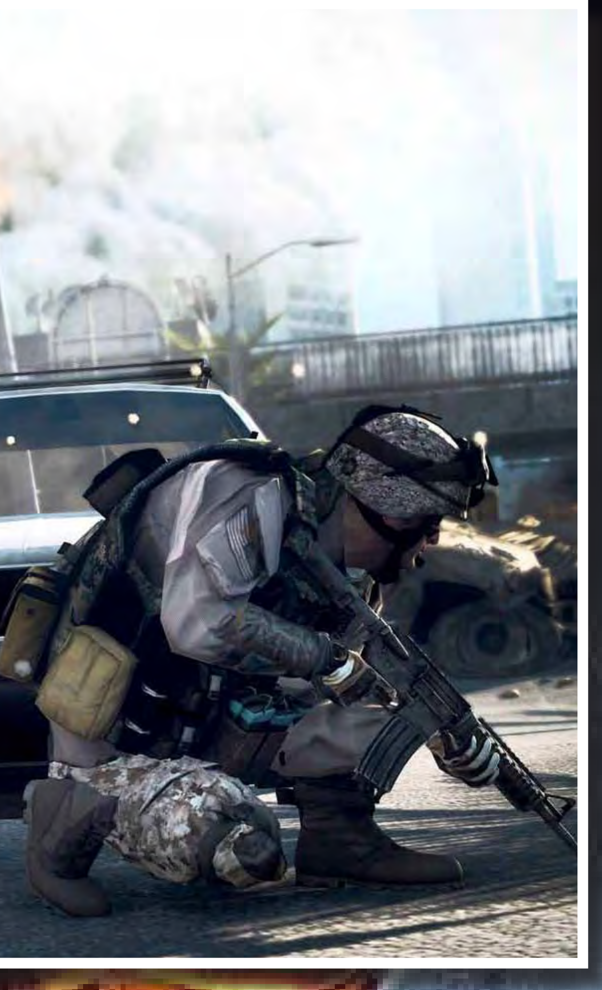


rremotos de diferentes intensidades durante el multijugador.

Entrando ya a comentar plenamente el multijugador, hay varios datos confirmados por EA que son muy interesantes. Uno de ellos es que por primera vez en la saga el juego contará con servidores dedicados lo cual posibilitará una mejor experiencia de juego y menos partidas estropeadas por una pérdida de conexión con el servidor. EA también ha confirmado que el número de jugadores en las partidas de ordenador será de 64 personas en una misma pantalla mientras que en consolas podrán jugar un máximo de 24. Por último otro dato muy importante de este juego desvelado por EA son los vehículos, habrá 20 diferentes divididos en 12 tipos (jets, tanques, helicópteros...) además en este nueva entrega si nuestro vehículo es dañado levemente y conseguimos retirarnos a un lugar seguro se arreglará gradualmente de modo que no dependeremos tanto de los ingenieros como en lo anteriores juegos.







En resumen este Battlefield no va a defraudar a nadie que lo compre, es más se puede decir que llega casi a alcanzar la misma calidad que la saga Call of Duty la cual es mucho más veterana en el campo de los shooters. En el apartado gráfico a llegado hasta a superarla con los gráficos más realistas jamás mostrados en un videojuego.

## EA apuesta por la realidad en su saga estrella de los shooters

REALIZADO POR PEDRO GARCIA




# PODRÁS CUMPLIR TU SUEÑO Y TRABAJARÁS DE LO QUE MÁS TE GUSTA

Para todos los que os preguntabais… ¿Cómo hago para meterme de lleno en la realización de un videojuego? Pues aquí está la solución a todas esas dudas y se llama U-TAD (centro universitario de tecnología y arte digital). Aquí todos podremos cumplir uno de nuestros más ansiados sueños, ser participes de un gran juego.

**Tienes más información en su página Web: www.u-tad.com/es/**

Como muchos de vosotros sabréis la U-TAD es una universidad única y exclusivamente para los amantes de los videojuegos que quieran aprender cómo realizar la difícil tarea de crearlos y después trabajar en grandes empresas (si apruebas claro). Aquí dispondremos de todo el material necesario para que los alumnos salgan lo más preparado posible y que estén a la altura de los mejores. En esto últimos años se demandan gran cantidad de trabajadores en este sector, así que se puede decir que si terminas los 4 años de carrera tendrás casi automáticamente un empleo.
Existen 3 carreras distintas dentro de la U-TAD, y estas son:

## GRADO EN DISEÑO VISUAL DE CONTENIDOS DIGITALES

Esta carrera se centra en que los alumnos aprendan la técnicas necesarias para desarrollar productos audiovisuales multimedia, películas de animación, videojuegos... Los alumnos saldrán aprendiendo a diseñar representaciones gráficas interactivas, crear personajes, modelar y animar en 2D y 3D.

SALIDAS PROFESIONALES: Modelado, animación, infografía, creación, diseño, edición y desarrollo visual y de interfaces; construcción de entornos gráficos y espacios virtuales; y en cualquier otra área de la creación artística y el diseño gráfico y visual.

PERFILES:
*Diseñador de interfaces móviles e interactivos
*Ayudante de realización multimedia
*Grafista digital, dibujante 2D, concept Art
*Animador 3D, animador 2D, intercalador, modelador 3D
*Integrador multimedia audiovisual
*Generador de espacios virtuales
*Técnico de efectos especiales 3D
*Editor de contenidos audiovisuales multimedia interactivos



# GRADO EN INGENIARÍA DE PROGRAMACIÓN Y DESARROLLO DE CONTENIDOS DIGITALES

**Los alumnos se especializarán a crear aplicaciones, herramientas, componentes y programas de hardware y software.**

**SALIDAS PROFESIONALES:** Modelado, animación, infografía, creación, diseño, edición y desarrollo visual y de interfaces; construcción de entornos gráficos y espacios virtuales; y en cualquier otra área de la creación artística y el diseño gráfico y visual.

**PERFILES:**
*Experto en bases de datos y gestor de información
*Desarrollador de productos audiovisuales multimedia
*Grafista digital
*Desarrollador de aplicaciones y herramientas para creación de contenidos digitales
*Técnico en sistemas multimedia
*Programador Web
*Programador multimedia
*Programador de sistemas
*Programador de componentes
*Personal de soporte técnico
*Desarrollador de páginas web



# GRADO EN DIRECCIÓN, CREACIÓN Y PRODUCCIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES

Con esta titulación serás capaz de dirigir, organizar y gestionar todos los productos para poder realizar distintos productos audiovisuales.

**SALIDAS PROFESIONALES:** Diseño, creación, gestión y dirección de proyectos, conjuntamente con la organización y control de producción y producción ejecutiva. Así como en áreas relacionadas con la planificación y control presupuestario, gestión empresarial, desarrollo de negocio; y en cualquier otro área relacionada con la creación, producción y desarrollo de proyectos de nuevas aplicaciones, servicios y contenidos digitales.

**PERFILES:**
*Director de producción
*Líder de proyectos audiovisuales
*Gestor interactivo de herramientas digitales

REALIZADO POR RAUL MARTIN

# QUE PREPARACIÓN SE NECESITA PARA ENTRAR EN U-TAD

**ACCESO:**
- Bachillerato + PAUs.
- COU + Selectividad.
- Ciclos formativos de Grado Superior o equivalentes, desde cualquier familia profesional.
- Prueba de Acceso para Mayores de 25 y 45 años.
- Mayores de 40 años, mediante acreditación de experiencia laboral o profesional.
- Titulados universitarios oficiales.
- Alumnos que hayan comenzado estudios universitarios oficiales en otra titulación o universidad.
- Estudiantes procedentes de otros sistemas educativos.




# GAMEFEST 11
## Feria de Videojuegos

**La más importante de todo es dar la gracias a todos los organizadores de este gran evento y por haber dado la posibilidad a todos los públicos de acceder de una manera sencilla, fácil y divertida a este gran mundo, el mundo de los videojuegos. El éxito del evento se puede resumir diciendo que este año el número de personas que han asistido al evento ha sido de 60.000 personas y que el sábado antes de abrir las puertas ya se encontraban 2.000 personas en cola esperando para entrar.**
**Sin más demora pasaremos a hablar un poco sobre lo que nos mostró cada distribuidora en Gamefest 2011:**

**La segunda edición de la feria más importante de videojuegos organizada en España ha terminado dejando un buen sabor de boca a todos los seguidores de los videojuegos mostrándonos todos los grandes juegos que van a llegar o que ya han salido.**



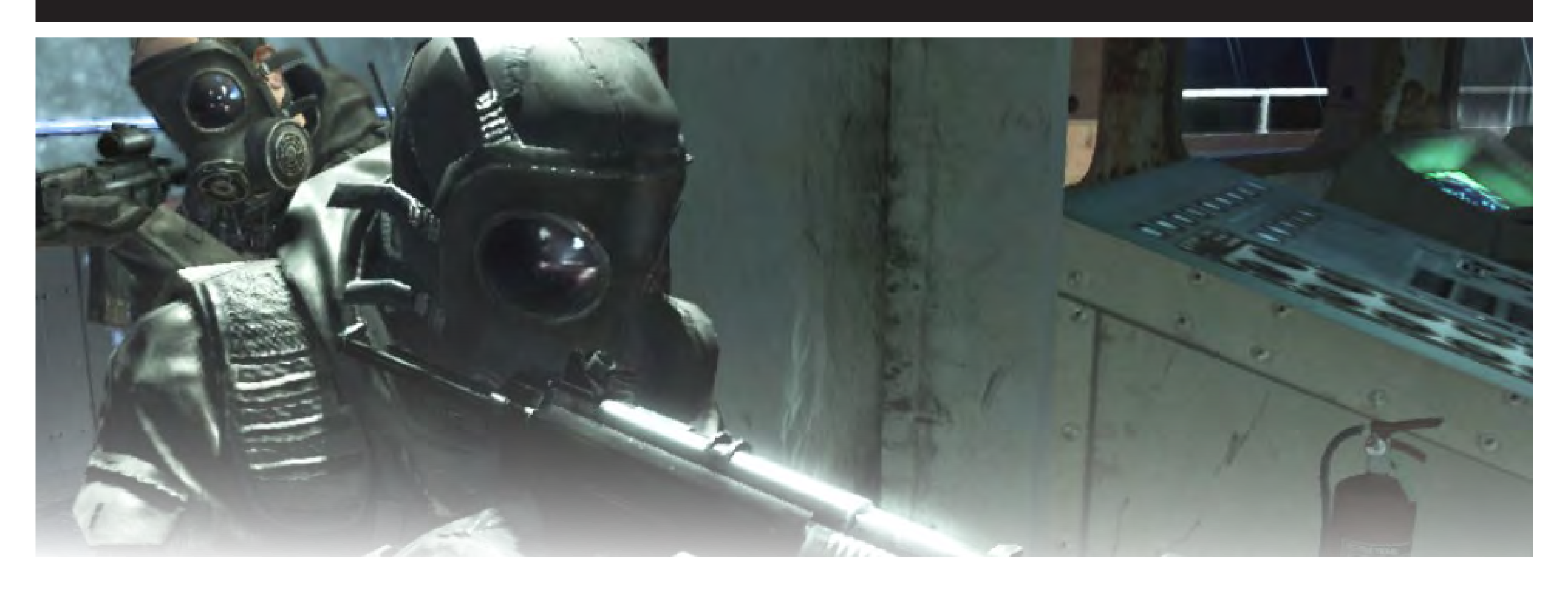
# 2K GAMES



2K Games llegó nuevamente montada en un autobús en el que se mostraba la nueva edición de NBA que están preparando para este año, un juego que además de traernos los mismo modos de juego que la edición anterior aunque más pulidos, nuevos sistemas de juegos y un BSO que no podéis dejar de escuchar porque estará marcada por cantantes como Eminem, Kurtis Blow o Busta Rhymes. Sin quitar merito a NBA 2k12 sin duda la gran acogida que tuvo el stand de 2k Games fue gracias a la brutal demo que dejo probar de Darkness II, un juego que no tendremos hasta principios de 2012 pero que no dejaremos escapar.



# ACTIVISION

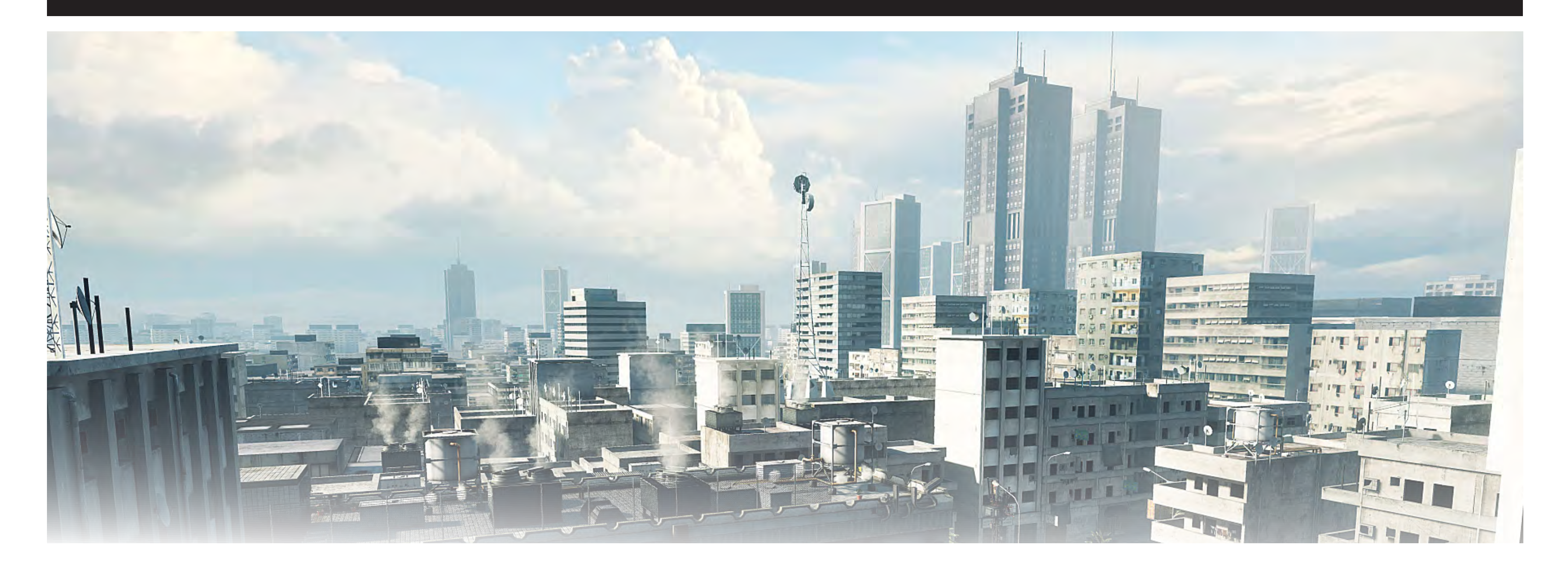


Colas enormes e interminables para probar por primera vez en España el Call of Duty Modern Warfare 3, un juego ambientado en un mundo al borde de la aniquilación. Dentro de la sala auditórium que monto Activision pudimos ver los escenarios 'Hunter Killer' y 'Mind the Gap' en exclusiva solo para España e incluso se pudo probar el modo Special Ops en cooperativo. Los que no asistieron podrán jugarlo a partir del 8 noviembre que es la fecha de su salida prevista.

Otro juego que llamo también bastante la atención del público y sobre todo el de los niños fue  Skylanders Spyro's Adventure, una juego que mezclas videojuegos, Internet y juguetes. Colocando uno de las figuras del juego sobre el Portal del Poder hará que este personaje aparezca en el juego y si queremos jugar en compañía tan solo tendremos que colocar otra figurita más.

Algunos juegos más que mostro Activision fueron: Prototype 2, GoldenEye 007: Reloaded, Spider-Man: Edge of Time y X-Men Destiny.

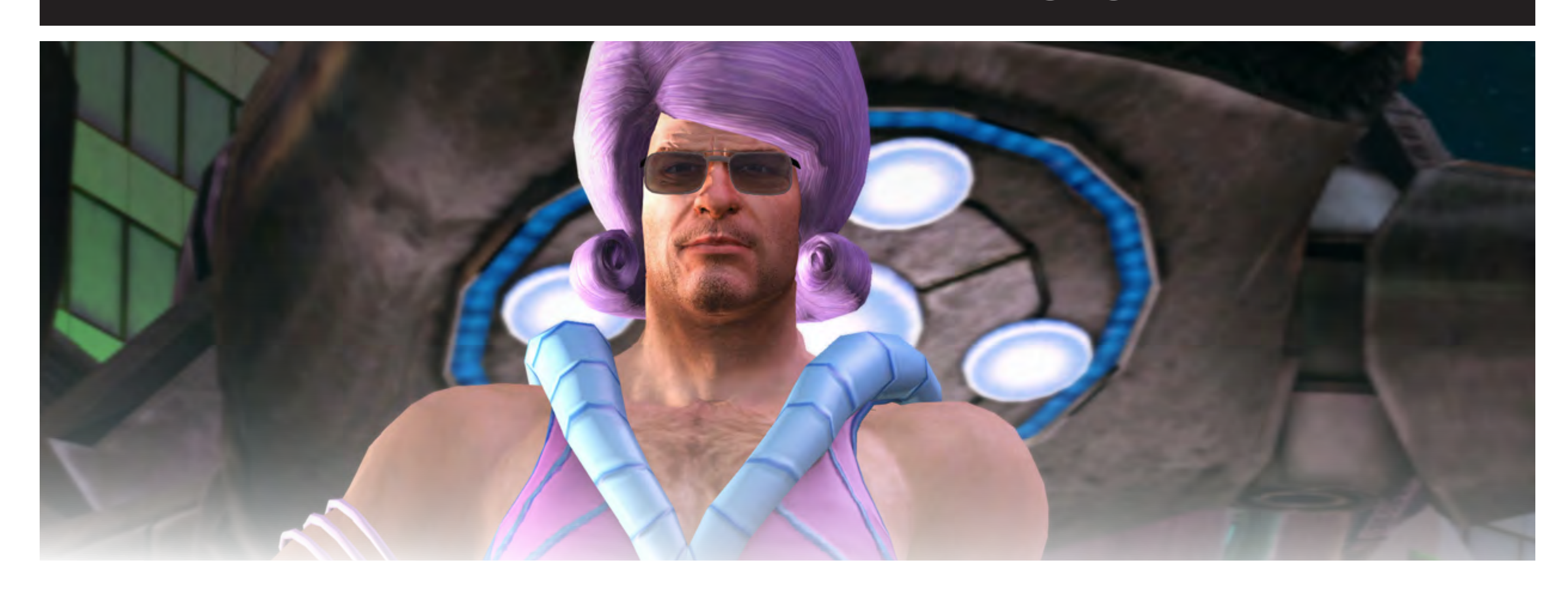
# ELECTRONICS ARTS



**Al estilo Battlefield EA decidió minar todo el recinto para que nadie pudiera escapar ofreciendo hasta tres stand donde disfrutar de sus juegos. Por un lado teníamos uno dedicado a una de sus mayores franquicias Fifa, donde la gente además de probar el juego podía echar unos tiros para ver su puntería, disfrutar de las graciosas retrasmisiones en directo dentro del recinto e incluso hubo la posibilidad de ver algunas caras conocidas del futbol como Xabi Alonso que no se quiso perder esta feria. Fortificado con barricadas, defendido por un tanque y custodiados por soldados de guerra estaba el segundo stand donde se podía jugar hasta acabar con todos los enemigos a Battlefield 3. Y finalmente el último stand, y no por ello el peor, un lugar caracterizado por los Sims (donde pudimos ver dos videos de sus últimos juegos: Los Sims 3 ¡Menuda Familia! Y los Sims 3 Vida en la Ciudad) y por Need for Speed The Run donde nos encontramos con increíbles coches acompañados de despampanantes chicas como no podía ser de otra forma.**



# KOCH MEDIA

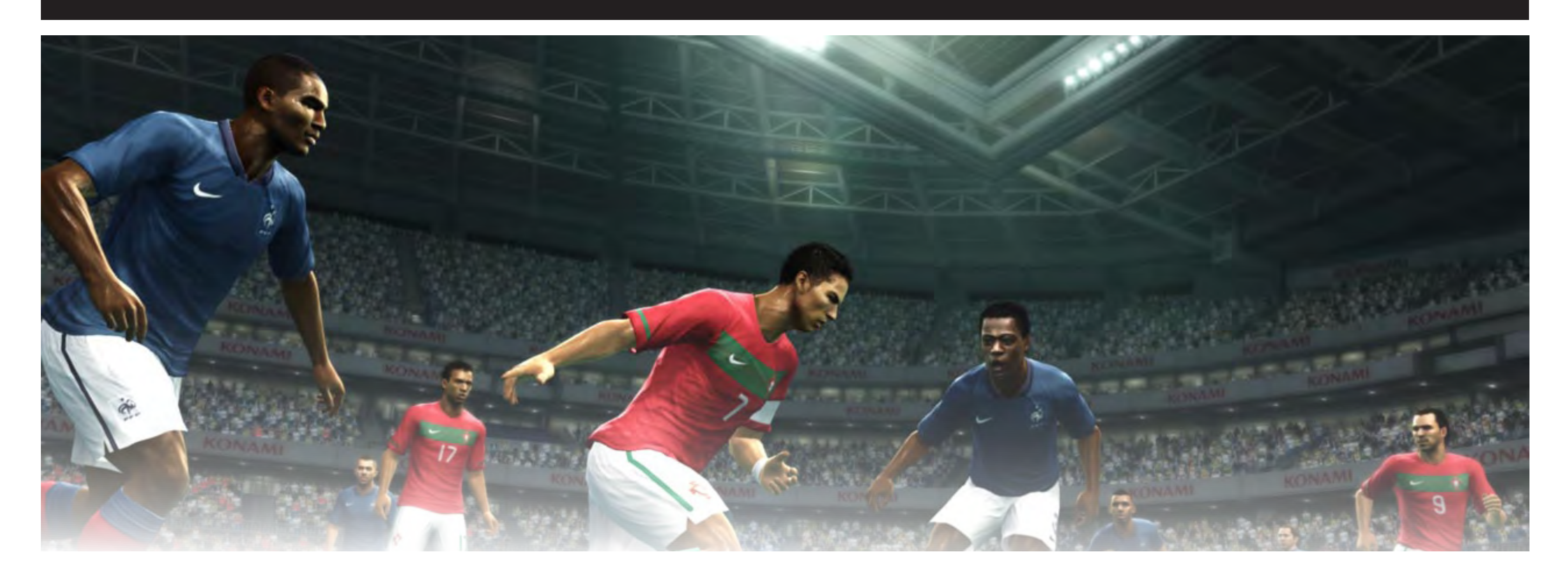


**Como el año pasado Koch Media se coloco en el epicentro del recinto con la intención (y bien conseguida) de no dejar escapar a ningún visitante de las garras de sus juegos. En el stand nos fue prácticamente imposible probar ningún juego porque a causa de la gran cantidad visitantes que querían probar todos los éxitos que trajo era prácticamente imposible sin esperar un buen rato en cola.**

**Allí nos encontramos con juegos que ya habían salido a la venta recientemente como Dead Island, el gran esperado juego de zombis donde llegamos a una isla de vacaciones y nos encontramos con una sorpresita, y con juegos que están por salir tanto a corto plazo como a lo largo del próxima año como Rage, Dead Rising OTR, Catherine y Ninja Gaiden III.**

**Además de todo esto teníamos una sala de Square Enix donde se nos mostro tanto un video ingame de Hitman como del Tomb Raider, a manos de Anthony Newall, Export Marketing Manager de Square Enix y de Meagan Marie, Community Manager de Tomb Raider.**

# KOMANI

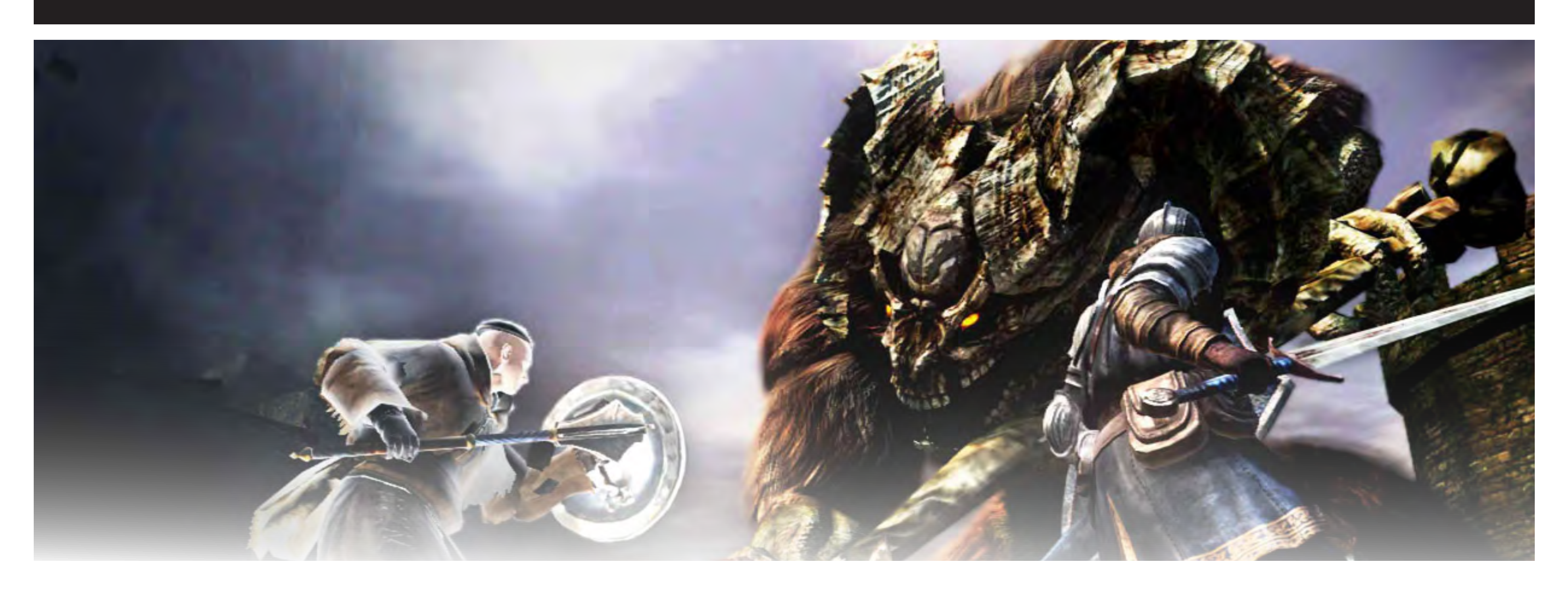



**Konami aprovechando su franquicia más potente, PES, nos surtió con una gran cantidad de consolas para probar la edición de este año, PES 2012, donde pudimos ver que este año el equipo de Konami a tapado muchos agujeros que venía trayendo el juego en ediciones anteriores además de incluir como novedad la licencia de la liga BBVA.**

**No dejaron de mostrarnos su parte más terrorífica trayendo el survival horror rey por excelencia de la compañía, Silent Hill Downpour y las ediciones en HD. Y por supuesto la versión 3D de su legendaria saga Metal Gear Solid.**



# NANCO BANDAI PARTNERS



**Namco Bandai decidió mostrar tres de sus grandes lanzamientos: F1 2011, Ace Combat: Assault Horizon y Dark Souls.**

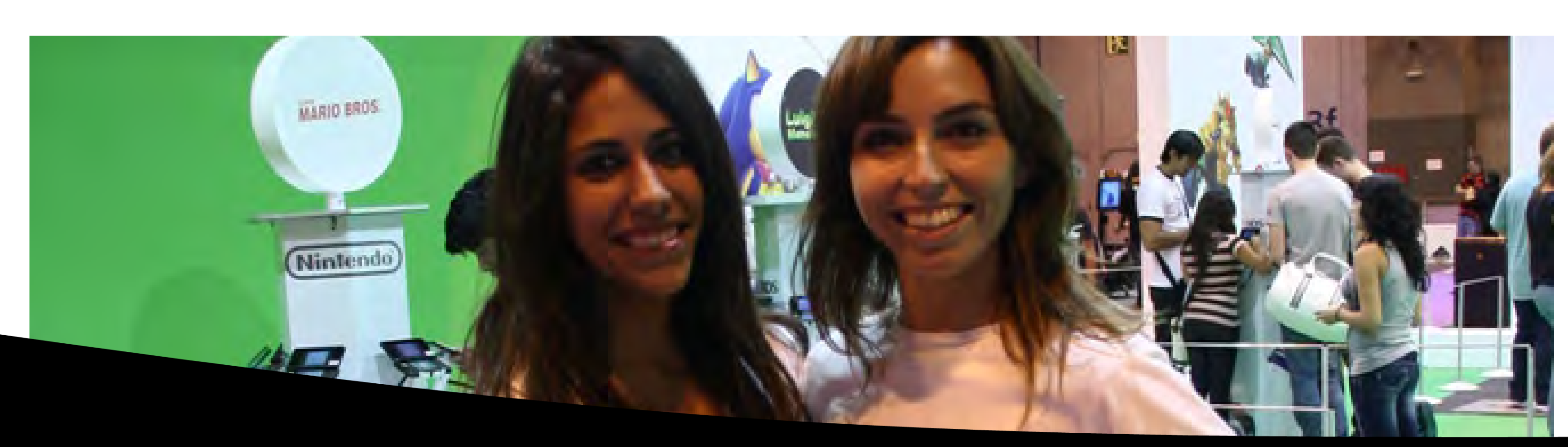
**Para probar la edición de F1 de este año decidieron al igual que en el pasado Gamefest traer un autentico F1 equipado con dos consolas, dos pantallas y sus respectivos accesorios para hacer probar el juego de la mejor manera posible. Para los que prefiriesen competir sin tener los pies en el suelo podamos volar con Ace Combar: AH y para los más valientes y atrevidos tenias el juego de rol Dark Souls, luchando en un espacio lleno de misterio entre cuevas y ruinas.**



# NINTENDO



Bailes, espadas, Mario's,... Nintendo no se dejo nada, decidió darnos diversión de todas las formas posibles y por ello ocupo un gran stand dentro del Gamefest para que tuviéramos la ocasión de probar todo lo que nos apeteciera. Gran parte de su dedicación fue orientada y ambientada al 25 aniversario de Zelda y los juegos para la 3DS. Algunos de los juegos que nos mostró Nintendo fueron: The Legend of Zelda: Skyward Sword, The Legend of Zelda: Ocarina of Time, Star Fox 64 3D, Mario Kart 7, Tetris 3D, Resident Evil Revelations, Heroes of Ruin, Metal Gear Solid Snake Eater 3D, Shinobi, Pro Evolution Soccer,... y muchos más. Tal vez lo más importante del stand fue la zona dedicada a la 3DS, donde encontramos más de una docenas de esta consola para que tener la posibilidad de probarla si y si y por supuesto con el gran repertorios de juegos del que ya dispone.

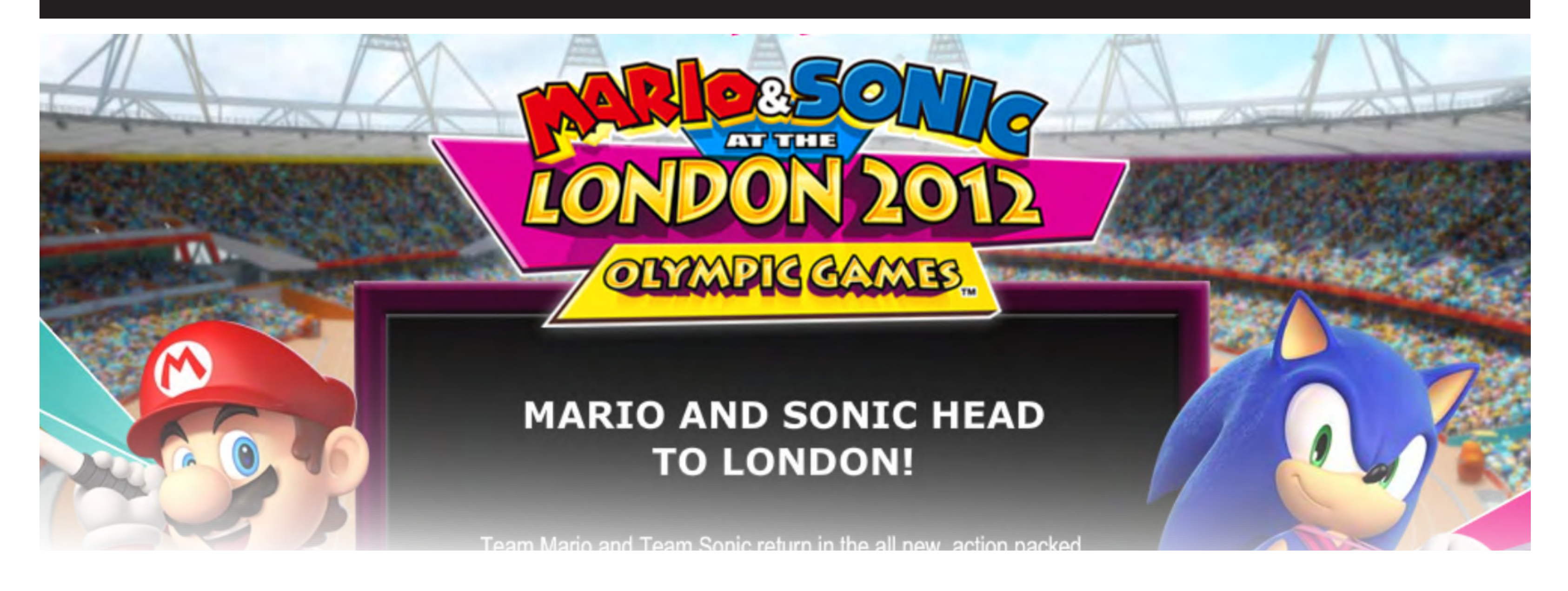





Playstation cómo no, decidió quedarse con una posición estratégica dentro del recinto, para que nadie pudiera olvidarse de esta gran compañía. PS ambiento cada zona de su stand a un juego en particular por lo que podíamos estar en un desierto donde veíamos estrellado el avión donde viajaba Drake, protagonista de la famosa saga Uncharted; una garaje donde se guardaba el más famoso coche de la televisión actual: Cars, junto con su mécanico; o un recinto donde había que tener cuidado de no pisar o chocarse con algunas de las criaturas de InviZimals.

El plato fuerte que nos trajo PS sin duda fue la nueva portátil, sin fecha de salida todavía, la PS Vita, una consola que revolucionará el mundo de las portátiles al venirnos con una serie de complementos de los que nada tiene que envidiar sus hermanas mayores. Vendrá con dos sticks (algo que ya echábamos en falta), pantalla táctil tanto por delante como por detrás, bueno... detrás no es exactamente una pantalla pero podremos interactuar con la parte trasera para ver modificaciones en nuestra pantalla, un sistema de logros y muchas más cosas.




¡Felicidades SEGA! La compañía de SEGA cumple su veinte aniversario y que mejor para celebrarlo que llenar todo el recinto del erizo más famoso conocido... y no hablo del erizo de Génesis Seguros... sino de Sonic.

Al llegar al IFEMA lo primero que nos encontramos es un gran Sonic de unos 10 metros custodiando el reciento y no solo eso sino que estuvieron regalando unos originales y graciosos gorros de Sonic que hicieron que su aniversario se celebrara por todo lo alto.

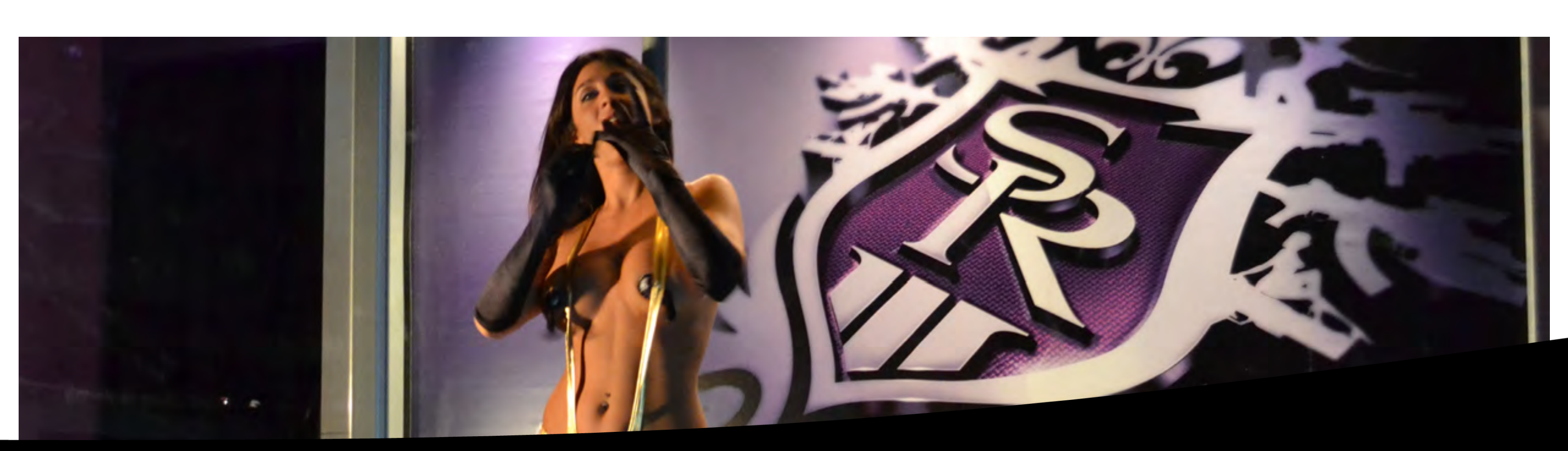
Además de tanta fiesta la compañía nos trajo algunos juegos para probar, con lo cuales consiguieron entretenernos a todo el mundo durante horas e incluso días: Sonic Generations y Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos – London 2012.





Una gran limusina, un portero como Dios manda y una atractiva chica eran los elementos clave necesarios para entrar en una habitación secreta donde podéis ver un video ingame de Saint Row The Third ¿No viste el juego? Parece ser que más de uno entro a la sala pero no lo vio porque las chicas de THQ nos habían preparado como presentación un baile en barra de una stripper.

Este stand también tenía varias partes bien diferenciadas, desde una zona donde los más pequeños y también los no tan pequeños podían probar el uDraw i Kinect, tener la posibilidad de probar uno de sus recientes juegos como es Warhammer 40k Space Marine e incluso podíamos dedicar un buen rato a pintar una figura de Warhammer con la ayuda los expertos de Game Workshop.

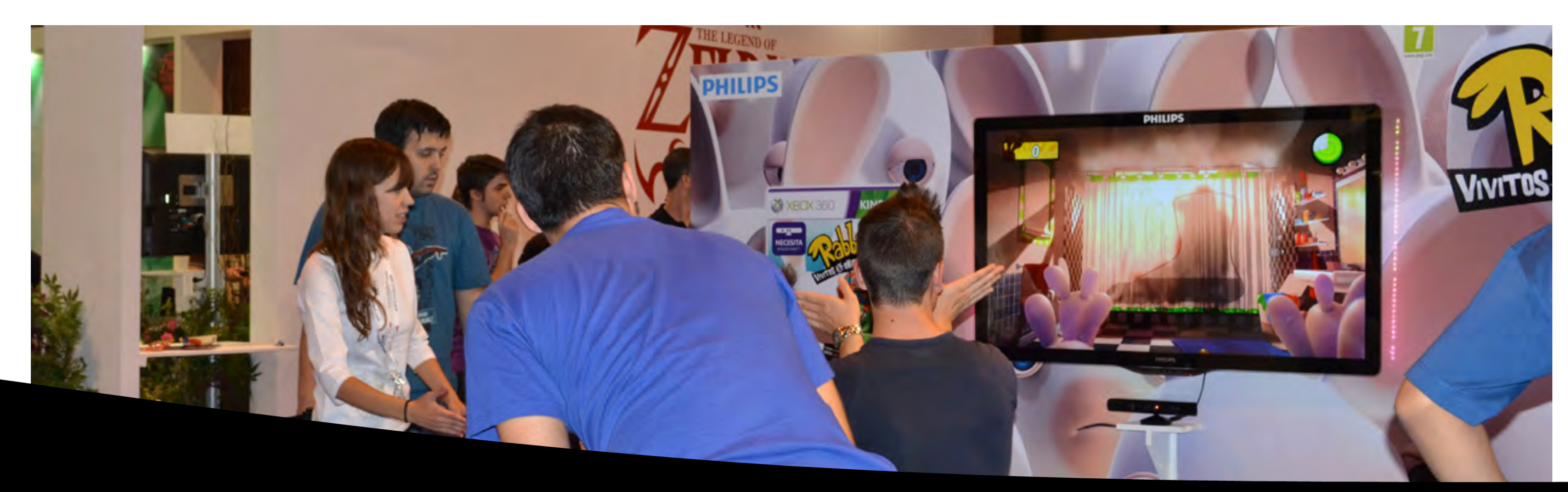


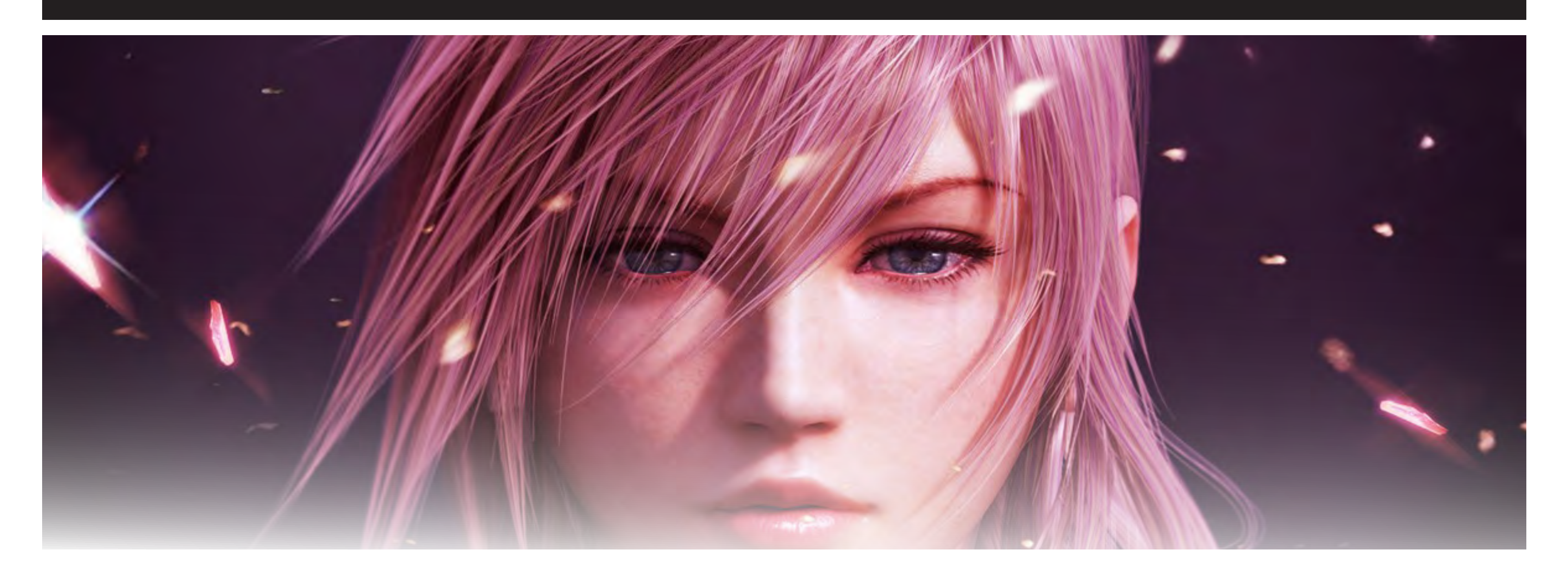
# UBISOFT



¡El año de los cumpleaños! Ubisoft también tenía algo que celebrar, este era su 25 años de innovación y entretenimiento. No podía faltar en una gala como el nuevo juego de una de sus franquicias más potentes del momento: Assassin's Creed Revelations. Recién terminada la beta y quedando más de un mes para que salga el juego las consolas no dejaron de echar fuego desde la apertura del Gamefest.

Si lo tuyo era bailar también tenias juegos para ello como Just Dance 3 donde podías probar sus más de 50 éxitos; si tampoco eres de estos divertirte con los Rabbids jugando por primera vez con la opción de 4 jugadores al mismo tiempo con Kinect. Otros de los juegos que también estuvieron presentes fueron: Driver San Francisco y Trackmania 3 Canyon.





La gran sorpresa de Warner Bros fue la incorporación a su lista de juegos de Final Fantasy XIII-2, una sorpresa para muchos pero que igualmente es y seguirá siendo un juego que la gente seguirá ya que en esta versión del juego podremos continuar la historia que pensábamos había terminado con FF XIII.

Un gran Batman y una pantalla enorme era la presentación de este nuevo juego llamado Batman Arkham City, un juego que viene con la misma atmósfera de su predecesor, transportándonos a Arkham City (un escenario 5 veces más grande que el de Batman: Arkham Asylum, un lugar plagado de matones, gánsteres y demás mentes criminales de Gotham City.

Más juegos que llevaron a la feria fueron: Lego Harry Potter Años 5-7, Barrio Sésamo: Erase una vez un monstruo, Happy Feet 2 y El Señor de los anillos: La Guerra del Norte.





Kinect, Kinect... y también tuvimos Kinect. Posiblemente el stand que montaron orientado a la consola de Microsoft fue el más entretenido de la feria. Estuvieron todo el rato dando caña a la gente poniéndola a bailar a cantar y a jugar a todo tipo de juegos. También tuvimos paseándose por ahí una escapada del Gears of War 3 que no dudaba en atacar con la Lancer a toda persona cercana... bueno realmente no ,pero dio bastante ambiente a la zona donde se podía testear el GOW 3, una pequeña trinchera donde matar era lo más importante.

No faltaron los juegos de coches ¿Qué juego pensáis que estaba allí? Si, Forza Motosport 4 dando caña a la competencia y dejándonos ver como mejora con cada nueva edición del juego. Un poco más escondido estaba Halo mostrando su colección en la cual podremos jugar a los juegos en HD. Y para terminar pudimos ver uno de los grandes que va a tener: Star Wars Kinect.



**No os penséis que porque solo hayamos nombrados las grandes de los videojuegos significa que no había nada más que ver en el evento, ni mucho menos, porque también pudimos encontrados con Retromadrid Fest, donde podíamos probar todas las consolas de antaño y jugar como si estuviéramos en un antiguo salón de recreativos y muchas empresas de accesorios para pcs y consolas como: Abysse Corp, Blace Representaciones, DEVIR, Logitech, MadCatz, Plantronics, Sensession, LG y por supuesto las conferencias de GAMELAB.**

**Aunque no lo haya nombrado antes no significa que no fuera importante, muy al contrario, sin ellos no podríamos haber disfrutado de este grandiosa feria, estamos hablando sin duda de GAME, la empresa líder en la venta de videojuegos en España, que tuvieron mucho cuidado en que todo saliera bien al 100%. Además de una tienda para poder comprar juegos y merchandising a precios especiales para GAMEFEST también colocaron algún pequeño puesto en algunos stands para reservar nuestros juegos preferidos y así tenerlo en nuestras manos desde el primer día.**

**No dejamos pasar que este año hubo muchas más conferencias, presentaciones de juegos, sorteos y concursos de los vistos en el año anterior, todo ello en un recinto mayor. Solo nos queda esperar que el año que viene esta feria sea como poco tan buena como este.**




REALIZADO POR BIBIANO RUIZ

# CURIOSIDAD



Flash Survivor



Flash Voyager

## USB 3.0 DE TODOS LOS TIPOS

**Nos hemos encontrado con cuatro curiosos diseños para pendrive de última generación, que nos trae la empresa Corsair actualizados a la máxima velocidad, o sea, que usan la tecnología 3.0. Estos modelos tienen una capacidad de de entre 8 y 64 gigas, dependiendo del modelo y no penséis que el precio es muy desorbitado ya que están entre 80 y 160 euros. También comentar que el pen-survivor se puede sumergir en el agua**

## UN PIP-BOY PARA NO PERDERTE

**Todos los seguidores de la saga Fallout, o los que al menos hayan jugado a uno de ellos recordará el artefacto que lleva nuestro personaje en la muñeca, un Pip-Boy, un utensilio esencial para conocer todo sobre el mundo en el que nos encontramos, en el tendremos nuestro mapa, inventario, mejoras de objetos hasta una emisora de radio para darle un toque divertido a nuestra aventura. Este artefacto además de parecerse al del juego funciona como el del juego ¿Podrás seguir vagando por el mundo sin uno?**



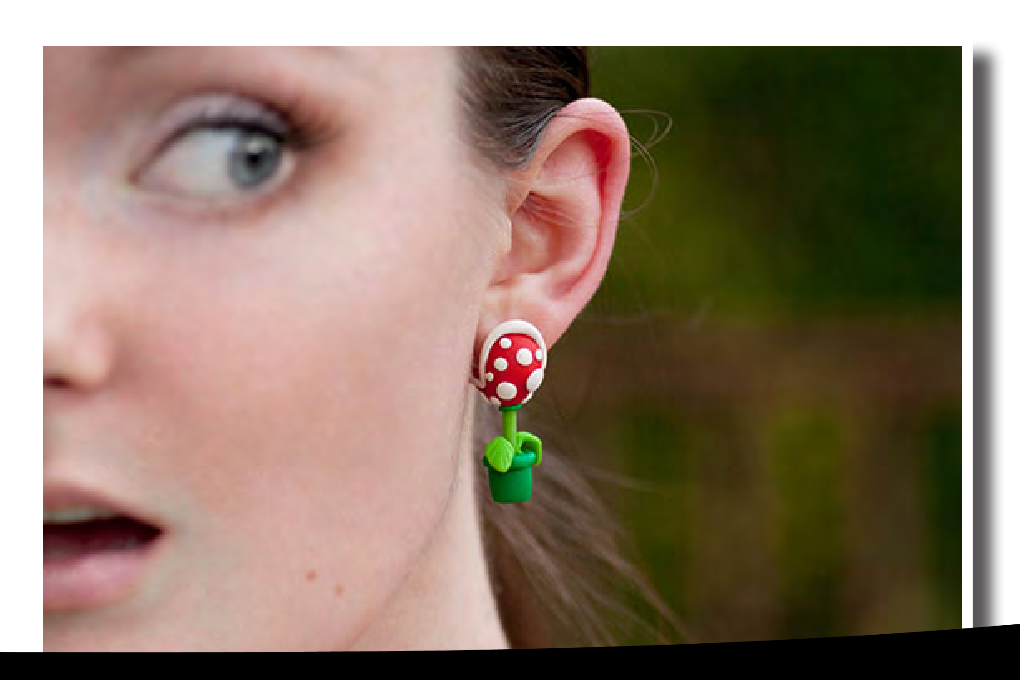



## ¡CUIDADO NO TE SALGA UNA PLANTA!

Es raro el número que no enseñamos alguna curiosidad relacionada con Mario o Nintendo, pero es normal ya que es uno de los juego que más gente engancho a este mundo en su día, y que hoy en día no deja de sorprendernos. Pues como podéis ver ahora tenemos una taza inspirada en una de las tuberías del Mario Bros. y para que no manchemos nuestra mesa podemos acompañarla de un posavasos con la imagen de un bloque sorpresa.




## ¿TE GUSTA QUE TE COMAN LA OREJA?



¿Qué vosotros no podéis ser l@s más molonguis del barrio? ¿Cómo que no? Pues con este original pendiente seguro que os dejareis notar por donde paséis. Unos originales pendientes inspirados en la planta carnívora que aparece en los juegos de Mario. La verdad es que su diseñara no ha estimado en detalle y ha conseguido un producto más que bueno

## PARA GUSTOS NO HAY NADA ESCRITO…




**Lo dicho… para gustos no hay nada escrito... un bañador creado basándose en la antigua portátil de Nintendo, la Game Boy. Probablemente sea uno de los bañadores más originales que hayáis visto pero no sé si uno de los más bonitos, aunque seguro que alguna vez en vuestra vida os encontráis a alguna muchacha con él.**




## LO RETRO DE LO RETRO PARA IPHONE

**Si eres adicto a lo retro y tienes un iPhone 4 este es tu accesorio sin duda. Guarda tu iPhone dentro de una funda de casete como si fuera una de nuestras antiguas cintas de Maquina Total o de Rebeca la cantante de Duro de pelar. Nadie sabrá que lo que trasportamos dentro de esa funda es un iPhone porque está diseñada para ver una cinta de audio dentro de una caja. Otra función que trae esta funda es que cuando la abres se sirve como soporte para el móvil.**

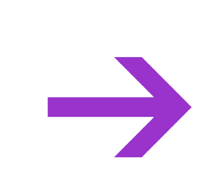




# CURIOSIDADES FINAL FANTASY

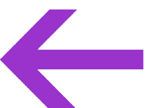
**Visto que hemos encontrado por la red muchísimas curiosidades de Final Fantasy y aprovechando que estamos dedicando nuestra sección de Time Machine a ello os vamos a contar unas cuantas:**

**Biggs o Vicks y Wedge aparecen en todos los FF como guiño a dos de los pilotos de la Alianza Rebelde de Star Wars, grandes amigos de Luke Skywalker**









**Siempre podemos usar las habilidades de enemigos, aunque las consigamos de distinta forma: comiéndolos (Quina en FFIX), con materias (FFVII), aprendiéndolas (Quistis, FFVIII)...**

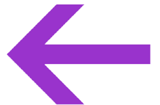


**Los moguris aparecen en todos los FFs a partir del III...**









**Los personajes que pueden usar habilidades especiales, como magia o invocaciones, casi siempre son femeninos: Terra, Celes, Rydia, Yuna, Daga, Eiko...**

REALIZADO POR CRISTINA USERO



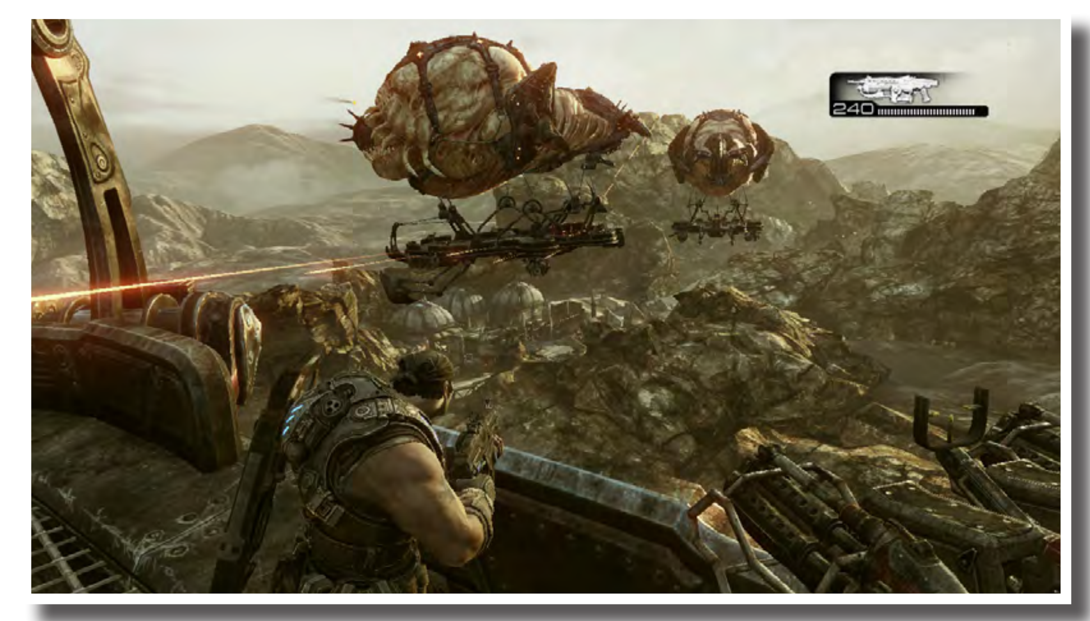

# LA MEJOR APUESTA DE EPIC GAMES

Ya esta aquí, por fin sale a la venta, el juego más esperado por los usuarios de Xbox asi que seguramente estaréis leyendo la revista ahora mismo esperando a llegar a esta sección o abrir la pagina directamente… Bien, no esperéis más que comenzamos. Antes de empezar a jugar, todos los usuarios "veteranos" de Gears of War I y II y los que hayan jugado a la beta, tendrán la ocasión de desbloquear diversos skins para armas, además de medallas y personajes que podremos usar en el multijugador… Para los que juegan por primera vez a Gears III tendrán un sitio en el multijugador donde se reúnen todos los jugadores sin experiencia y asi poder adquirirla sin necesidad de jugar aun con jugadores "hardcore", pero eso lo dejamos para la segunda parte de este análisis… El juego dispone de muchas opciones por lo que se nos va a convertir en uno de los juegos más completos y capaz de ofrecernos muchísimas horas de juego (contando con que seáis jugadores que jugáis muy a menudo online). Y ya con esto nos metemos de lleno en la campaña que sigue narrando la historia de Marcus Fénix y lo que queda del ejército de la CGO dos años des-

pués de inundar Jacinto en un intento desesperado de acabar con la Horda Locust. Aunque por un momento pensaron que encontrarían la paz, se desata una plaga Lambent, que son el resultado de una mutación de los Locust y que aniquila por igual a humanos y Locust... Y poco mas, no queremos desvelar más cosas de la historia ya que de por si es espectacular lo que si podremos decir es que este modo campaña se puede jugar de varias maneras, se puede jugar en solitario o en cooperativo con un amigo en la misma consola a pantalla dividida y por primera vez en la saga se podrá jugar en modo cooperativo un total de 4 jugadores. Además otra novedad es que la campaña tiene un modo denominado "árcade" el cual es exactamente igual, salvo que conforme acabemos con los enemigos iremos recibiendo puntos por lo que, con otros jugadores, se convierte en una carrera por conseguir la mayor puntuación, además de que dichos puntos también nos dará experiencia para subir niveles e ir desbloqueando skins y ejecuciones de armas.










Con respecto a la jugabilidad, GoW III sigue la misma línea que sus antecesores y es que desde hace ya muchos tiempo, esa apuesta se ha convertido ya en una referencia a seguir por otros títulos. Nos referimos a que se trata de un juego de acción en tercera persona donde se nos queda el personaje a nuestra izquierda, una "moda" que se vio por primera vez en juegos como Resident Evil 4 en cual a la hora de apuntar y disparar resulta mas cómodo. A ser más directos, GoW III hereda prácticamente la jugabilidad de sus antecesores, pero incluyen novedades como la de marcar un objetivo para que el resto de personajes puedan verlo y asi atacarlos al mismo tiempo. También podremos intercambiar armas con nuestros aliados e incluso dar o recibir munición de los mismos, pequeños detalles que nos hacen mas útiles en el campo de batalla...
En el apartado grafico podemos destacar la evolución inmensa que ha sufrido este título, con un nuevo motor grafico que exprime casi en su totalidad la capacidad de la Xbox, aunque sus dos entregas anteriores ya contaban con un nivel grafico muy por encima de muchos títulos del mismo género que hay en el mercado. Pero Epic ha conseguido mejorar lo inmejorable, subiendo un peldaño más en la evolución grafica de los videojuegos de esta generación, ahora, podremos ver entornos y lugares muy grandes, muchos personajes en pantalla, con un nivel de detalle en cada uno de ellos como nunca se ha visto, luces y sombras tan realistas como la que proyecta una luna llena en varios de los lugares que encontraremos a lo largo del juego que nos proporciona una luz natural, todo esto sin afectar el rendimiento ni la velocidad de la consola y con unos tiem-




| GEARS OF WAR 3 | | HISTORIA | 9.3 |
|---|---|---|---|
| GRAFICOS | 9.3 | MUSICA | 9.0 |
| JUGABILIDAD | 9.4 | TRADUCCION | 9.5 |

NOTA

9.4

REALIZADO POR JUAN JOSE SUAREZ

pos de carga bastante cortos. Ya por ultimo mencionar el apartado sonoro donde encontraremos una banda sonora muy fiel a la saga GoW unos efectos de sonido de película y una muy buena traducción al castellano, donde las voces de algunos de los protagonistas aun se conservan de anteriores entregas. Y en la segunda parte de este análisis, comentaremos a fondo las modalidades que trae para el modo multijugador, asi que no os lo perdáis !!!.

# CONCLUSIÓN

Pues que voy a deciros mas que no sepáis, estáis ante el buque insignia de Xbox 360, una campaña alucinante, llena de acción y con la posibilidad de jugarlo en cooperativo con tres amigos más. Mucha variedad en el multijugador, si eres seguidor de Gears of War, sabrás de qué estoy hablando y si no lo eres, pues te invito a que lo pruebes ya que el juego da para muchas, muchas horas...

## PREPÁRATE PARA LA HORDA DE LOCUST



GENERO: ACCION

PLATAFORMAS: XBOX 360

DISTRIBUIDORA: MICROSOFT

DESAROLLADORA: EPIC GAMES



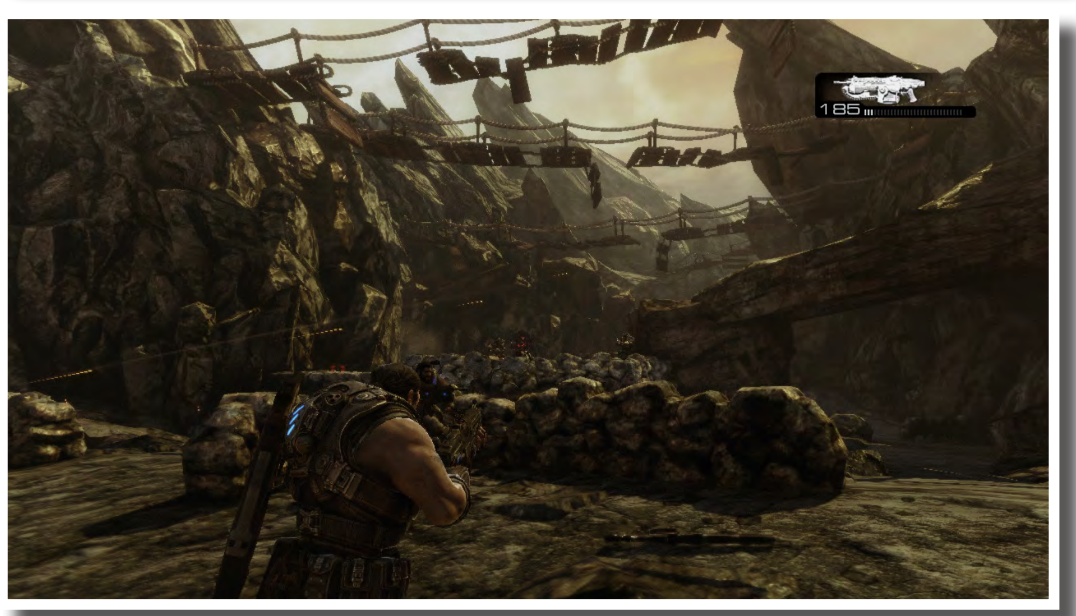

# EMOCIÓN INTENSA EN SU MODO ENFRENTAMIENTO...

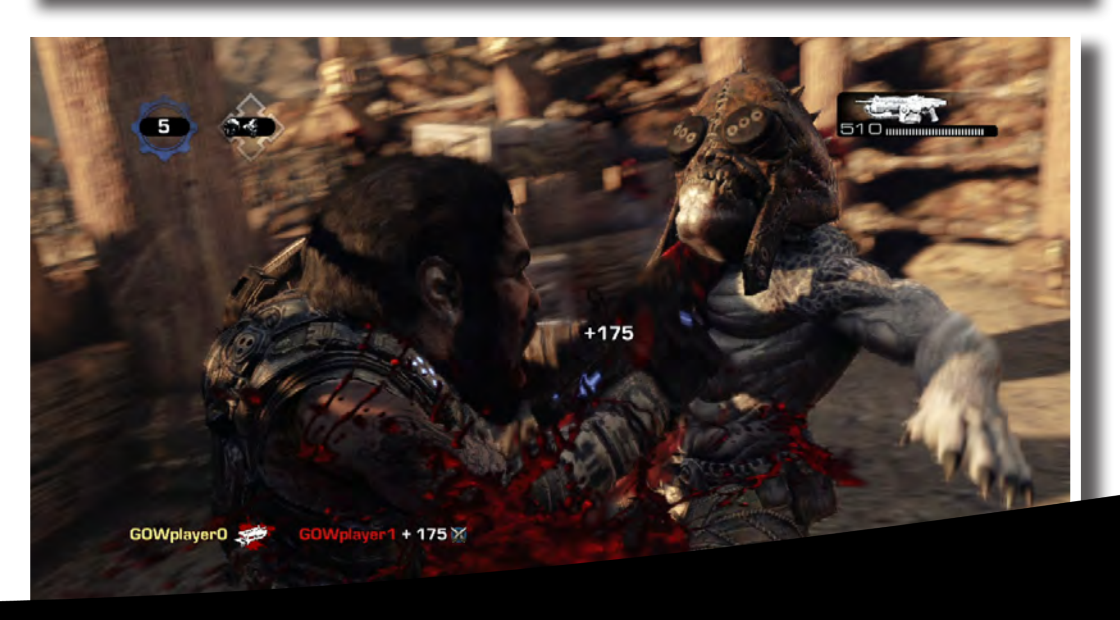
Si la campaña de este juego ya os parece poco, preparados ahora para conocer las múltiples opciones que ofrece su modo multijugador como una pequeña explicación de cada modo de juego y cada mapa… Para empezar tendremos la opción ENFRENTAMIENTO, que es el modo donde jugaremos directamente contra otros jugadores en las cuales encontramos tres modos distintos. Uno es INFORMAL, donde los jugadores que nunca han jugado a Gears of War III podrán jugar contra otros jugadores en su misma situación, dando la posibilidad de adquirir experiencia de modo cómodo jugando partidas equilibradas sin que un veterano nos fastidie, aunque para los veteranos esta opción estará tachada y no podrán acceder y los noveles solo podrán jugar hasta el nivel 25. En ESTANDAR podremos jugar partidas normales contra todos los jugadores que entren en este modo, podremos entrar en una partida ya empezada y cuando termina, empezara otra y asi consecutivamente, si nos salimos a mitad no sufriremos penalización y por otro lado, si buscamos partida y no nos encuentra una, nos crea una para nosotros con “bots” para ir jugando mientras esperamos a que entren otros jugadores. En

IGUALADAS los jugadores se enfrentan contra otros jugadores de un nivel similar, en una única partida que ha de completarse por completo por todos los jugadores antes de poder empezarla, si en mitad de esta abandonamos, sufriremos penalización perdiendo experiencia. Y por ultimo están las PRIVADAS, donde podremos jugar con los amigos que invitemos o contra bots, podemos modificar las normas, colocar las armas que queramos del mapa, modificar la dificultad de los bots, no ganaremos mucha experiencia respecto a los anteriores modos, pero todas las bajas que consigamos nos contaran para desbloquear las ejecuciones y ganar medallas para subirnos los rangos. Seguimos en el modo enfrentamiento donde después de seleccionar donde queremos jugar, tendremos que seleccionar un modo de juego de entre varios: Primero tenemos el DUELO POR EQUIPOS, donde se enfrentan dos equipos cada uno con 15 vidas, el objetivo es ir reduciendo las vidas del equipo contrario mediante bajas, cuando se acaban las vidas aparece-





rá un marcador que indica que miembros del equipo contrario o del nuestro aun quedan con vida y el que consiga eliminar a todos gana la ronda (las partidas suelen ser a 2 rondas). En REY DE LA COLINA los equipos encontraran en diversos lugares del mapa, "anillos" que deberán capturar y retener todo el tiempo posible para acumular puntos y asi ganar la partida, los anillos van cambiando de lugar según se agotan los puntos asi que no estaremos siempre atacando o defendiendo el mismo lugar, en este modo los jugadores disponen de regeneraciones infinitas, el primer equipo que llega a 150 puntos gana la ronda. CAPTURAR AL LIDER es un modo de juego en el que los equipos deberán derribar, capturar y retener al líder enemigo durante 30 segundos para ganar la ronda, el líder se elige aleatoriamente entre los jugadores de ambos equipos, los equipos tienen regeneraciones ilimitadas menos el líder que nunca muere (está pensado para que siempre caiga y asi poder capturarlo). Además, el líder del equipo puede ver a sus jugadores y a los jugadores enemigos. Los siguientes modos de juego son ya clásicos de la saga GoW en cual está ya el eterno ZONA DE GUERRA donde se enfrentan los equipos en un combate a muerte que solo disponemos de 1 vida. El modo EJECUCION es exactamente igual al de zona de guerra, con la diferencia de que a los enemigos al abatirlos, para acabar con ellos, tenemos que ejecutar un golpe de gracia, Y ya por ultimo pero no menos importante tenemos PILOTO, donde varios equipos formados por parejas luchan todos contra todos en un combate a muerte con reglas de ejecución y solo



dispondremos de una vida. En este modo destacamos la importancia de nuestro compañero o “piloto” ya que si trabajamos bien en equipo, tendremos más posibilidades de salir victoriosos. Por cada enemigo eliminado se consigue 1 punto, el primer equipo que llegue hasta el límite marcado gana la partida y se jugaran todas las rondas necesarias hasta llegar al objetivo. Pues por ahora eso es todo lo que podemos hablar del modo enfrentamiento, pero aun queda la guinda del pastel de este juegazo: El modo Bestia y el modo Horda 2.0.

Empezaremos con el modo BESTIA que es novedad en GoW III donde tomaremos el papel de los Locust y nuestra misión es muy sencilla, acabar con todos los humanos de la ronda antes de que se acabe el tiempo, para ello, dispondremos de una variedad de Locust que muchos de vosotros seguramente ya conoceréis, como son los Tikers, Infames, Drones, Butchers, Boomers… Hasta llegando incluso a poder manejar Kantus, Kantus acorazados, Bloodmouths y Berserkers. Puede jugarse hasta 5 personas y es importante la cooperación y el tipo de Locust que vamos a escoger ya que los humanos estarán bien preparados para recibir nuestros ataques. En el modo Horda 2.0 los que jugaron a GoW II recordarán las oleadas de Locust que les sacudían en este modo de juego, bien, pues esta vez Epic va mas allá, mejorando este modo, ahora para combatir las hordas deberemos crear fortificaciones, crear barreras de pinchos, construir torretas, poner señuelos y una infinidad mas de opciones. Pero para hacer todo esto necesitamos dinero y solo lo conseguimos si eliminamos Locust,



S UNA EXPERIENCIA COMO
HORDA 2.0 Y BESTIA




| | | | |
|---|---|---|---|
| GEARS OF WAR 3 | | HISTORIA | 9.0 |
| GRAFICOS | 9.5 | MUSICA | 9.0 |
| JUGABILIDAD | 9.5 | TRADUCCION | 9.6 |

**NOTA**

**9.4**

REALIZADO POR JUAN JOSE SUAREZ

también podemos ganar dinero extra si cumplimos objetivos adicionales que nos irán surgiendo. Podremos jugarlo con varios amigos online ya que da soporte para hasta 5 personas, asi que hay que vigilar a nuestros compañeros que estén a salvo y si necesitan o necesitamos munición poder contar con ellos. Y para acabar, decir que hay que sobrevivir a 50 rondas de horda, pero en las oleadas 10, 20, 30.... Nos veremos obligados a enfrentarnos a un enemigo final el cual puede ser un gran Brumak, varios Berserkers, varios Reavers entre otros...

# CONCLUSIÓN

Pues hasta aquí mi análisis de GoW III no creo que tenga que decir nada mas, salvo que pronto llegaran las descargas de contenido con nuevos mapas, nuevas fases para la campaña y nuevos personajes que ya iremos analizando y publicando en esta revista. Y ya para terminar del todo, estoy trabajando en una guía de logros que espero tener lista muy pronto con consejos útiles sobre este juego. Seguid luchando Gears, ahora todos somos supervivientes...






## Con un contenido nunca visto hasta ahora Los Sims 3 Vida en la Ciudad nos permitirá darle un toque personal a nuestra ciudad, y así cambiarla por completo.

Vuelve una nueva entrega de este fantástico juego, pero con una nueva jugabilidad. Electronic Arts sacó a la venta el 1 de Septiembre esta nueva expansión esta vez sí con un aspecto bastante mejorado respecto a los Sims 3 de Abril de 2010. Ya que en anteriores expansiones se había tratado más todo lo relacionado con las familias y el entorno de nuestros sims, como por ejemplo en Los Sims 3 Menuda Familia o Los Sims 3 Diseño y Tecnología. Por esta razón todos los seguidores de este juego echábamos de menos el poder modificar nuestra cuidad e interactuar con ella. En Los Sims 3 Vida en la Ciudad, es posible modificar la cuidad desde la Biblioteca hasta la Piscina Municipal y por supuesto no podemos olvidarnos de la Lavandería en la que podrás colocar todo lo necesario para hacer una buena colada, mientras te tomas un café en El Buen Bocado, hacer la compra en el supermercado o visitar el Museo. También podrás realizar fiestas privadas en el Mirador

de la Playa o dar un romántico paseo por el parque. Además de nuevos objetos para tu casa en la que puedes crear un exclusivo gimnasio con lo último en alta tecnología, e incluso diseñar un divertido patio.

Respecto a gráficos no podemos decir mucho ya que con Los Sims 3 hablamos de otro tema, sino hagamos memoria y recordemos Los Sims 1 o Los Sims 2. Reconozcamos que este peculiar juego ha evolucionado de una manera increíble respecto a sus antecesores, tanto en gráficos como en la jugabilidad. Porque a la hora de crear un sims podemos modificar la mayoría de su aspecto físico y apreciar detalladamente el paso de la edad o los detalles de la ropa. Quizás si echamos aún en falta una parte importantísima que personalmente le añadiría a este juego, sería un modo on-line en el que pudieras interactuar con tus amigos y así compartir todas tus experiencias en el juego. Aunque hace poco Electronic Arts ha desarrollado un nuevo juego para facebook donde si tendremos la posibilidad de visitar las casas de nuestros amigos y compartir nuestros mejores momentos con ellos: Los Sims Social.

>>

## Organiza las mejores fiestas en el elegante patio de tu casa






| SIMS 3 VIDA EN LA CIUDAD | | TRAYECTORIA | 8.0 |
|---|---|---|---|
| GRAFICOS | 8.5 | MUSICA | 6.5 |
| JUGABILIDAD | 6.8 | TRADUCCION | 9.0 |

**NOTA**

**7.5**

REALIZADO POR CRISTINA USERO

# CONCLUSIÓN

En fin por ultimo decir de este juego que no vemos el final y que con cada entrega Electronic Arts nos sorprende más y mejor.


创新的未来是游戏杂志。
我们将谈论视频游戏上的所有新闻
PARA QUE
NO TE SUENE A CHINO
CUANDO TE HABLEN DE
VIDEOJUEGOS
CREATIVE
FUTURE
http://creativefuture.tk

**GENERO:** ACCION

**PLATAFORMAS:** PS3, XBOX 360

**DISTRIBUIDORA:** NAMCO BANDAI

**DESAROLLADORA:** CODEMASTERS

# BODYCOUNT™

## Muchas armas, muchos disparos y un objetivo que cumplir

**Codemasters nos trae un shooter flojo en puntería y falto de originalidad y sutileza. Bodycount nos ha llegado con una idea y unos gráficos por debajo de lo que estamos acostumbrados y además en una época en la que estamos invadidos por los juegos de este género.**

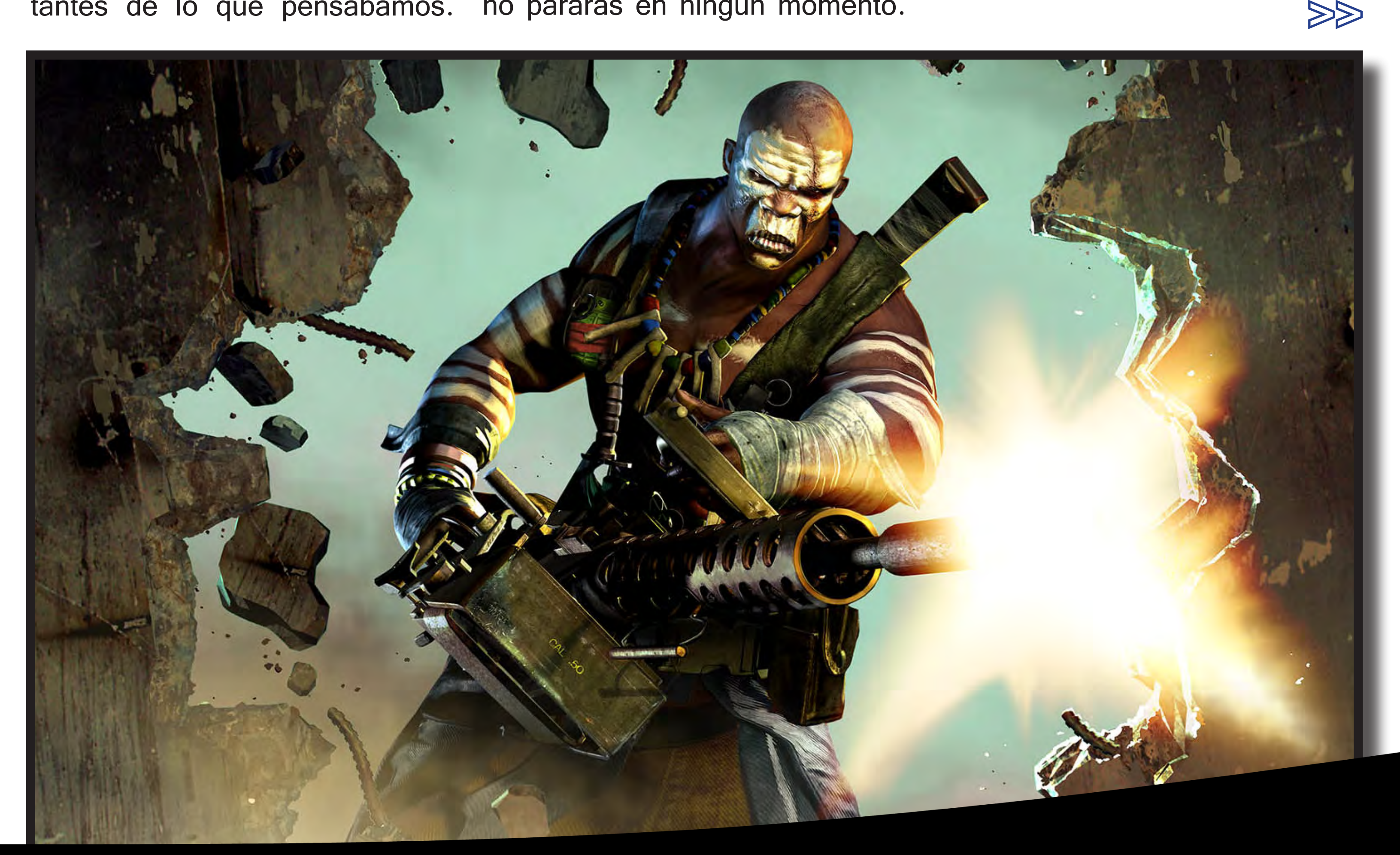


Durante el juego seremos un mercenario que intentara acabar con una organización llamada Target y para ello solo nos valdremos de nuestra puntería y de de cuatro habilidades que desbloquearemos conforme avancemos en el juego. Esa información es la única que tendremos para comenzar pero a medida que avanzamos en el juego, mientras recorremos el mundo de batalla en batalla iremos viendo la enredada historia que nos espera y veremos que nosotros somos más importantes de lo que pensábamos.

Nos encontramos ante un FPS, luchando contra enemigos basados en clases que unen sus fuerzas para atraparnos. Iremos eliminando enemigos en los distintos mapas que nos propone el juego: luchas en las peligrosas calles de Asia, batallas en los campos de África y incluso moviéndonos por las bases secretas de Target. El juego no brilla por su gran jugabilidad pero si es verdad que si lo que te gusta es pegar tiros aquí te vas a hartar porque tendrás enemigos por doquier y no pararas en ningún momento.

Nos equiparemos con un arsenal nunca visto, con docenas de armas, granadas, ataques aéreos y minas, una variedad que supera a muchos juegos de FPS, así que no habrá problema en matar con nuestra arma preferida. Tenemos la posibilidad de desbloquear mejoras y habilidades si demostramos ser buenos en el campo de batalla, encadenando un número de muertes simultaneas, ejecutando bonitas muertes, sacando información de los enemigos que caigan a nuestros pies, creando

>>






## Ten cuidado con las coberturas porque no duraran para siempre




muertes por explosiones, muertes por disparos a la cabeza,... Algunas de las mejoras serán: el chute de adrenalina, balas explosivas o el radar. Un detalle que tenéis que tener en cuenta es que ninguna cobertura es eterna porque si comienzan a dispararte tarde o temprano la destruirán y tendrás que huir a buscar una nueva, aunque un fallo que podemos ver es que a veces las cosas más débiles nos pueden resguardar mejor que otras y incluso si buscamos podemos encontrarnos con el fallo de que podemos echar abajo una casa entera pero no seremos capaces de destruir una simple caja de madera.

Si hablamos del apartado gráfico tendremos un poco de cada cosa. Los escenarios recreados en espacios exteriores serán muy buenos, están bien detallados y claramente cuidados pero luego podemos ver que llegamos a un mapa cerrado y todo lo que había ganado lo pierde viendo el interior de este mapa, encontrándonos con una gran simpleza. Bodycount nos trae tres modos de juego además del modo historia para jugar en grupo. Un



| BODYCOUNT | | HISTORIA | 6.0 |
|---|---|---|---|
| GRAFICOS | 6.5 | MUSICA | 5.0 |
| JUGABILIDAD | 6.6 | TRADUCCION | 9.0 |

NOTA

6.5

REALIZADO POR FRANCISCO DIAZ

modo historia cooperativo con el cual podremos volver a jugar nuestras pantallas pero con la ayuda de un amigo; el modo horda donde la dificulta irá aumentando con cada muerte que consigamos; y finalmente el modo online, el todos contra todos, donde cada uno luchará con su pellejo pero ayudando a los compañeros de su grupo.

# CONCLUSIÓN

Bodycount se ha convertido en un shooter más del mercado pero sin ninguna novedad que ofrecernos salvo la gran cantidad de armas y cuatro modos de juegos de los cuales en tres podemos jugar con nuestros hermanos de guerra.

BODYCOUNT™




# VACACIONES EN EL INFIERNO

**Un simple tráiler consiguió revolucionar a todos en internet, y desesperar a más de uno tras su espera, pero ya lo tenemos aquí y no nos ha decepcionado. Nos ponemos en la piel de unos supervivientes que intentan escapar de lo que a simple vista era una isla paradisíaca, donde personas de todo el mundo pasan sus vacaciones, se encuentra repentinamente invadida por zombis y solo quedan unos pocos supervivientes.**

Muchos años de desarrollo y un espectacular tráiler consiguió despertar la atención de todos nosotros.

Una isla paradisiaca tropical, en la que se encuentra un complejo de vacaciones de lujo, hay algo que parece que no encaja en este idílico ambiente. No nos costará mucho darnos cuenta que lo que en un principio parece el paraíso se ha trasformado en un auténtico infierno. En este sentido una escena inicial nos presentará, eso sí de manera muy rápida, los primeros minutos de la infección zombi en la isla.

Para comenzar esta aventura contamos con 4 personajes, cada uno con sus habilidades que los caracterizan, los personajes se llaman: Logan, Sam, Purna y Zian. Elegir bien el personaje hará que la aventura sea un poco más sencilla.

El hilo argumental es tipo GTA, según nos vallamos moviendo por la isla podremos elegir las misiones que realizaremos entre las secundarias y las principales. Al principio nos veremos desbordados por las primeras misiones ya que nos mandaran de un lado a otro y nos meterán de lleno en unos cuantos embrollos para poder completar la misión.

Muchas de las misiones secundarias serán por elección propia pero en muchas otras nuestro personaje será asaltado por personajes que nos las ofrecerán y que básicamente serán historias de supervivencia, de ayudar a otros personajes o de buscar a ciertas personas.

Cada misión que hagamos nos dará algún arma o puntos de experiencia para subir de nivel. Dead Island exprime al máximo las características clásicas de un sandbox.

>>






# UNA ISLA P INVADIDA P

La jugabilidad de este sandbox se basa en matar zombis, de cualquier forma posible, ya sea a patadas, palazos, quemándolos...etc.

Las armas en el juego son muy variadas, aunque también limitadas. Se basan en palos, porras, bates de beisbol, tuberías, martillos, palas (la cuales no nos faltaran nunca) e incluso armas de fuego o explosivos (estos dos últimos muy limitados). De estas últimas puedo decir que llegan en un momento del juego totalmente innecesario que hace que el usuario se lie a tiros y cuando la necesita de verdad se quede sin munición, la cual es escasísima. Si aun no habéis probado este juego NO gastéis ni una bala, al final del juego me lo agradeceréis... También podremos crear otras armas combinándolas con otros objetos como clavos, baterías, alambre...etc. que nos encontraremos por el entorno muy al estilo de Dead rising aunque más limitado.

Con este pequeño arsenal, tendremos que sobrevivir en una isla infectada de zombis, pero no os asustéis tampoco será tan difícil...al principio...

Cada personaje cuenta con mejoras, un total de 50 si consigues llegar al máximo nivel (50). Úsalas bien dependiendo de tu estilo de juego. A su vez anecdóticamente si tu subes de nivel todos los zombis de la isla subirán de nivel siempre manteniéndose 1 o 2 niveles por debajo de tu personaje. Por lo que aunque mejores el personaje no obtendrás mucha ventaja porque todo se mantendrá de manera equitativa. Una vez estés en el nivel 15 la dificultad del juego es

ARADISIACA
POR ZOMBIS

apreciable y la cantidad de zombis en pantalla hará un poco repetitivo matarlos una y otra vez sobre todo en los últimos niveles del juego. Pero no todo está perdido según vallamos matando infectados podremos activar un "modo locura" que nos hará librarnos en pocos segundo de una horda de enemigos.

Dead Island apuesta bastante fuerte por elementos de rol dentro de la jugabilidad y en este sentido Techland ha introducido en el juego el uso de un inventario que tendrá una gran importancia. Desde este inventario que por un lado es ilimitado, y se agradece, también podremos ver y administras nuestras armas, siempre teniendo en cuenta que su durabilidad dependerá del uso que la demos. Siempre podremos reparar las armas o construir nuevas en los bancos de trabajo situados por todas las zonas de la isla eso si previo pago de unos cuantos dólares, que previamente hayamos conseguido fisgoneando en las maletas, matando zombis o completando las misiones principales o secundarias. Otro aspecto importante en el juego es la salud, a pesar de la moda de autoregeneracion, en dead island la salud se recupera comiendo y bebiendo, ya sean latas de refrescos o manzanas, todo lo comestible salvo el alcohol nos dará salud, aunque también dispondremos de los típicos botiquines para una recuperación más rápida.

Al no regenerarse la salud, provoca que en el juego se muera y mucho, y hace que pierda cierta intensidad durante el mismo, lo único bueno es que donde hayamos muer-



to allí aparecemos sin perder ningún avance conseguido.

Estas características hacen que el conjunto jugable de Dead Island sea bastante atractivo y entretenido en solitario off line, si bien donde el juego se hace mucho más entretenido es en su modalidad multijugador

Visualmente contiene muy buenos detalles técnicos, como puede ser el reflejo de la sangre en el suelo, aunque no todo es perfecto ya que el juego tiene grandes problemas de tearing y popping donde destaca mucho en escenarios abiertos, en zonas cerradas como casas se reduce mucho estos fallos y la calidad visual luce mejor.

En este apartado hay que destacar la gran IA de los enemigos, ya que si les rompes un brazo se liaran a cabezazos contigo, todo sea por acabar con tu vida

Sin embargo, el juego no está libre de bugs que harán que tengamos que cargar la partida de nuevo, nos encontrare-






| DEAD ISLAND | | HISTORIA | 9.0 |
|---|---|---|---|
| GRAFICOS | 8.5 | MUSICA | 9.0 |
| JUGABILIDAD | 9.0 | TRADUCCION | 8.8 |

NOTA

9.0

REALIZADO POR JOSE ANTONIO SANCHEZ



mos con casos de quedarnos atascados en una pared sin saber qué hacer. Son pequeños detalles que fastidian pero no desvirtúan el producto final.

El juego cuenta con modo cooperativa online, donde podrás completar el juego con otros 3 amigos. Como suele ser típico ya, en modo offline solo puede jugar un jugador aunque durante la historia nos hablen en plural como si fueran 4, cuando en realidad estas tú solo, de hecho en los videos salen los 4 personajes. Queda decir que el juego se divide en 4 actos, con 18 misiones principales en total, se puede completar fácilmente en 18 horas, si hacemos las misiones secundarias el juego puede alargarse llegando a mas de 25 horas y desde mi humilde opinión seria muy repetitivo, porque las misiones secundarias no dejan de ser secundarias.

# CONCLUSIÓN

Dead Island es un juego que consigue crear una gran ambientación, acompañado de la gran IA que tienen los enemigos hará que el jugador se sienta en medio del infierno. Los bugs, y algún que otro error puede llegar a cansar, pero en líneas generales es un juego divertido.

**GENERO:** ARCADE

**PLATAFORMAS:** IPOD TOUCH, IPHONE, IPAD

**DISTRIBUIDORA:** G5 INTERTAINMENT

**DESAROLLADORA:** G5 INTERTAINMENT




# FAMOSO DE LOS RESTAURANTES

Stand'O Food es un juego que gira en torno a la venta de comida para nuestros clientes. Vivimos en Tinseltown donde tenemos un restaurante que poco a poco puede ir creciendo y creando nuevos alrededor de la ciudad, nuestro objetivo es ser los mejores y hacernos respetar siendo los números uno en la preparación de comida, donde tendrá además varios enemigos por el éxito que tenemos en la ciudad. Iremos poco a poco, comenzaremos con lo básico, ingredientes que nunca pueden faltar en




REALIZADO POR CORAL VILLAVERDE

comidas típicas que nos piden nuestros clientes, poco a poco el nivel de dificultad irá creciendo y tendremos que ir aumentando el número de ingredientes y extras para satisfacer a aquellos que nos generan dinero. La historia gira en torno a 75 niveles, donde contaremos con niveles desbloqueables y logros. Todo esto además contando por medio de imágenes al estilo cómic. Tendremos que mejorar nuestros restaurantes, comprando aquello que nos solicitan. El tiempo que tardemos en servir será también decisivo para ganar puntos ante nuestros clientes. Aparte de hamburguesas, serviremos pasteles, helados, refrescos. Por tanto, hay un gran cantidad de recetas. Crear restaurantes, servir a los clientes tanto en lo que nos piden como en el tiempo que tardamos, una fórmula bastante adecuada para un título bien aprovechado.

# CONCLUSIÓN

Stand O'Food es un juego que divierte y engancha donde tendremos que lograr ser los mejores sirviendo nuestras mejores comidas.




# MISTERIOS, CONSPIRACIONES, SECRETOS...SON LOS INGREDIENTES DE ESTA AVENTURA

**La búsqueda del Santo Grial, el cáliz del que bebió Cristo en la última cena, siempre ha sido un argumento para atraer al público. Desde los estudios Haemimont Games nos invitan a embarcarnos una vez más en su búsqueda con El Primer Templario**



Lo primero que llama la atención de este título es su historia, la cual nos cautivara desde el primer momento y se acrecentara durante el juego, se trata de la búsqueda del santo grial por parte de dos templarios

En la búsqueda del santo grial haremos lo propio de la época encarnando a Celian de Arisitide, con el recorreremos los distintos escenarios que el juego nos ofrece repartiendo espadazos a todo lo que se pone de por medio. Según vayamos avanzando, nos moveremos por más de 20 escenarios de Europa y oriente, donde iremos descubriendo los secretos y pistas que nos guiaran en la búsqueda del codiciado cáliz.

Durante los primeros minutos de juego nos damos cuenta de que nos encontramos ante un juego en 3º persona donde todo lo que pasa es un tanto predecible y deja poco a la sorpresa del jugador. Básicamente iremos avanzado por los escenarios eliminando a los enemigos. El sistema de combate, es bastante simple y se efectúa casi de forma mecánica, una y otra vez durante toda la historia, a pesar de que a lo largo del juego iremos aprendiendo nuevas habilidades, anecdóticamente usaremos el combo de ataques básicos (pues es el más efectivo) siempre hasta el final del juego.

La IA de los enemigos, se puede decir que directamente no tienen, se acercan atacan y listo sin más. Eso hace que ni nos molestemos en atacar de otras formas. Los enemigos nos atacaran de uno en uno, uno detrás de otro y encima se nos >>








marcara el enemigo siguiente en atacarnos. Con todo esto el juego básicamente se reduce a dar al botón de ataque.

Pese a todo, no estaremos solos en esta historia ya que nos acompañaran Roland St. Omer y la letal Marín de Ibelín, ambos manejados por la maquina o por un amigo ya sea de forma online o en modo pantalla dividida, y esto es una de las cosas que más llaman la atención del juego ya que en cualquier momento un amigo puede ayudarnos de forma online, entrando en la partida y jugando con nosotros. Y aunque la IA de los enemigos es nula, los personajes secundarios tienen una gran IA, peleando casi mejor que nosotros y repartiendo galletas a diestro y siniestro.

Aunque el 95% se desarrolle moviendo al personaje por los escenarios, de vez en cuando tendremos algún punto de infiltración totalmente inadecuado, ya que si te infiltras bien, y si no pues mejor. Es decir no pasa nada del otro mundo si te descubren por lo que los momentos de infiltración sobran... A nivel grafico, podemos decir




| EL PRIMER TEMPLARIO | HISTORIA 6.0 |
|---|---|
| GRAFICOS 6.0 | MUSICA 6.0 |
| JUGABILIDAD 6.8 | TRADUCCION 9.0 |

**NOTA 6.6**

REALIZADO POR JOSE ANTONIO SANCHEZ

que cumple, sin destacar demasiado y sin sorprender, pero al menos no destaca por sus fallos gráficos, el juego se mueve con fluidez y carga todo a tiempo.

Los escenarios están recreados según la época, aunque lamentablemente se queda en eso, ya que no podremos ni siquiera destruir lo mas mínimo, todo esta inmóvil y de ahí no se moverá por mucho que lo intentemos, la interactividad del personaje con el escenario es casi nula.

Algo que si destaca del juego es el apartado sonoro, está traducido completamente al castellano, y aunque la traducción sea casi perfecta la música ambiental o los sonidos típicos del combate no llegan a sorprender mucho, de hecho a veces pasan desapercibidos Y lo que más me ha llamado la atención, este juego dispone de un sistema de logros de “mentira”, ya que al no ser un juego de “games for windows” los logros o trofeos conseguidos durante la historia no serán sumados al gamtarg del usuario.

# CONCLUSIÓN

Nos es un juego que vaya a ser líder de ventas, ni probablemente destaque entre los de su género, pero si te gusta la temática, la historia y sobre todo pasar un rato entretenido este es tu juego. Probablemente lo mejor del juego sea jugar la historia con un amigo. El juego cumple pero no impresiona.



**GENERO:** CONDUCCION **PLATAFORMAS:** MULTIPLATAFORMA

**DISTRIBUIDORA:** NAMCO BANDAI **DESAROLLADORA:** KODEMASTERS

F1 2011

Formula 1™

# VIVE LA F1 DE UNA FORMA DIFERENTE

**Vuelve F1 un año más haciéndose un hueco en nuestra jugoteca y haciéndonos vivir la F1 de una forma diferente.**



Con muchos cambios en el diseño y en la jugabilidad pero manteniéndose fiel al estilo de la edición pasada ha llegado F1 de Codemasters la famosa desarrolladora de juegos como Colin McRae Rally o Operation Flashpoint. Ahora F1 llega para todos los públicos de una manera más fácil, los aficionados y expertos podrán elegir llevar una series de mejoras o ayudas que servirán tanto para demostrar los buenos que pueden llegar a ser, como echar un rato de diversión con ayuda de las guías que trae el juego. Los más nuevos o principiantes podrán ayudarse del freno automático, guías que aparecen en el suelo, que el coche no reciba daños con los golpes y unas cuantas más pero si realmente quiero saborear el juego no dudes en desactivar todo, coger el volante y luchar por llegar al pódium.

Todo comenzará con el modo historia. Seremos un joven e inexperto jugador que deberá llegar a lo más alto. Para ello contaremos con una escudería que elegiremos en unas cuantas disponibles y teniendo la ayu-










# DISFRUTA JUGANDO EN EL COOPERATIVO CON UN AMIGO

da de nuestro compañero. Lo bueno es que iremos sacando puntos de experiencia para mejorar tanto subiendo puesto en las carreras como superando a nuestro compañero e incluso llegando a ser el preferido de la escudería y consiguiendo mejoras y tomando elecciones antes que él. Nos encontramos con la posibilidad de realizar el mundial con un amigo, siendo nuestro compañero haciendo uso de la pantalla partida y compitiendo con otros 14 jugadores Veremos que F1 2011 es un autentico simulador, mejorando lo probado anteriormente. Es posible que sea más difícil al principio pero pronto nos haremos con los mandos, haciendo uso del alerón móvil y por supuesto el uso de la función para aumentar el agarre gracias a la aerodinámica del coche. Un detalle a comentar es que ahora no estaremos obligados a dar tantas vueltas en cada circuito, tendremos posibilidad de competir durante 3 o 4 vueltas en vez de estar obligamos a un mínimo del 20% que eran unas 12, y además podremos saltarnos lo entrenamientos libres y la clasificación para competir, pero dejando como apunte que esperemos que en próximas entregas los tiempo de carga se aligeren un poco aunque durante ellos podamos ver un recordatorio de nuestras estadísticas. Hablando del apartado gráfico podemos decir que claramente el juego ha mejorado mucho, ha decidido dar un tono menos real pero más fluido a la hora de jugar. Nos encontramos con 19 esplendidos circuitos cuidados al detalle, yéndonos de la iluminación de cada escena y cada curva hasta el gran trabajo que han realizado con la climatología. Durante el juego nos encontraremos con banderas de tres colores: rojas, amarillas y negras, que no irán avisando de los accidentes que ocurran durante la carrera, e incluso nos podremos encontrar con el Safety Car aunque esto solo ocurría si corremos más del 20% de las vueltas. Tal vez debemos




| | | | |
|---|---|---|---|
| F1 2011 | | TRAYECTORIA | 9.9 |
| GRAFICOS | 9.0 | MUSICA | 9.2 |
| JUGABILIDAD | 9.1 | TRADUCCION | 9.9 |

NOTA

9.2

REALIZADO POR EMILIO J. RUIZ

darle un pequeño negativo si nos centramos en los choques que podemos ver, además de no haber los suficientes y así hacernos disfrutar de las nuevas banderas que encontramos y darle un toque de dramatismo y realidad, estos fallan un poco y no dan el suficiente realismo.

# CONCLUSIÓN

Tanto si probasteis el F1 2010 como si no, y si sois aficionados a los simuladores y los juegos de carreras no te puedes perder este juego, F1 2011. En esta edición tendremos más posibilidades de iniciarnos en los juegos de coches o disfrutar de todo al milímetro si ya somos unos expertos.

**GENERO:** ARCADE

**PLATAFORMAS:** PS3, XBOX 360

**DISTRIBUIDORA:** DIGITAL BROS

**DESAROLLADORA:** KUNG FU FACTORY

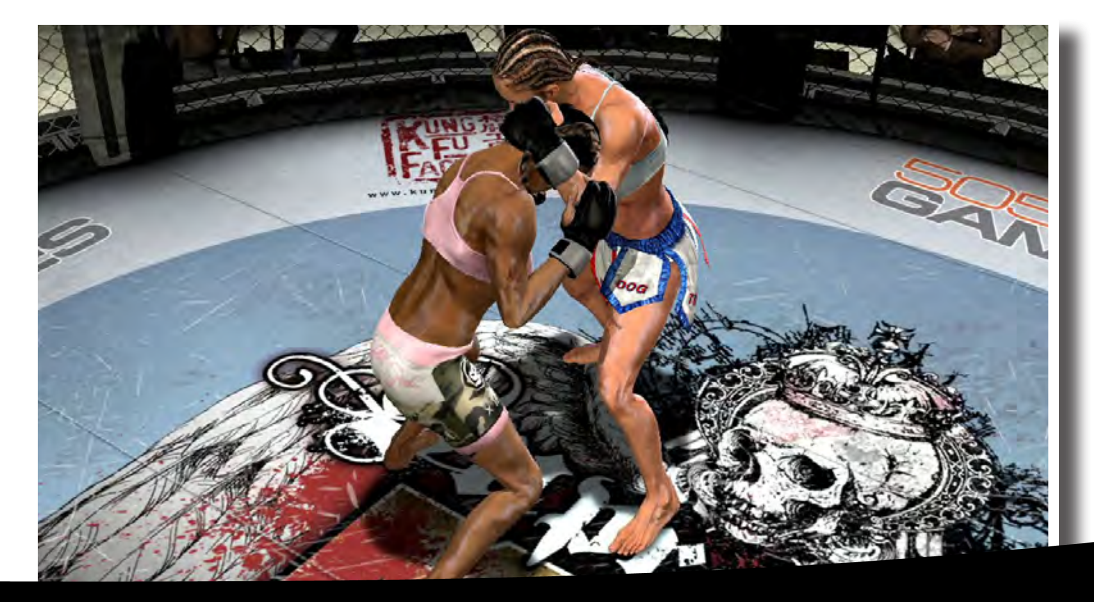



# BAJO EN EL APARTADO GRÁFICO Y FLOJO EN LA JUGABILIDAD

**Llega el juego de lucha definitivo cargado de movimientos especiales para patear a nuestros oponentes y muy diversos estilos de lucha.**

505 Games se arriesga con este juego de lucha, junto con Kung Fu Factory, una desarrolladora poco experimentada en los videojuegos, para hacernos llegar Supremacy MMA, un juego que no ha tenido finalmente una buena acogida a causa de la gran cantidad de excesiva publicidad. Al comenzar nos encontramos con catorce personajes a elegir, donde cada uno batallará con un estilo de combate distinto y sin ningún tipo de reglas, por lo que todos los escenarios estarán ambientados en lugares lejos de ojos que los puedan delatar, como lugares clandestinos o patios de cárceles. Lo mejor del juego es cada persona nos contará su historia, historia de unas duras vidas en las que se han encontrado inmersos tomando decisiones difíciles. La historia de cada protagonista nos será contada en inglés con la única opción de leer los subtítulos en español, y se echa en falta algún que otro video ya que pocos podremos ver al ser contadas con imágenes en modo comic. Historias que no afectarán en nada a la batalla, ya que nuestra misión será ganar todas las peleas que podamos. Otro detalle interesante, sin duda, será el ver los resultados de nuestros ataques, los combatientes comenzarán a tener heridas, podremos dejarle la cara llena de moratones al rival y comenzará a salir sangre por doquier, pero tal vez se tenía que haber tenido más cuidado a la hora de realizar el apartado gráfico porque lo vemos un poco pobre y sin ánimo de llegar a la altura de la generación en la que nos encontramos. Los combates serán un poco monótonos porque aunque cada uno tendrá como hemos dicho su propio estilo de lucha, lo único que veremos durante las ba-








| | | | |
|---|---|---|---|
| SUPREMACY MMA | | TRAYECTORIA | 5.0 |
| GRAFICOS | 5.8 | MUSICA | 5.0 |
| JUGABILIDAD | 5.8 | TRADUCCION | 6.3 |

NOTA

5.6

REALIZADO POR FRANCISCO DIAZ

tallas serán puñetazos y patadas prácticamente iguales hagamos las combinaciones que hagamos, solo con algunas llaves notaremos una ligera diferencia. Un punto a mejorar aquí y que hará que más de uno se frustre es que los personajes no obedecerán instantáneamente a nuestras acciones, cuando nosotros pulsemos un botón o una serie de botones para realizar un combo el personaje tardará unos segundos en responder y atacar.

# CONCLUSIÓN

Supremacy MMA es un titulo que podría haber sido mucho más de lo que es, quedando por debajo de los demás juegos del género, con un control algo difícil y desincronizado aunque la brutalidad de las peleas nos compensan un poco.

EL HYPE HA HECHO CAER A OTRO POSIBLE GRAN JUEGO



# ASOCIACIÓN FILAK

Ubicada en Fuengirola, Málaga. Destinada a los videojuegos y la cultura japonesa. Esta asociación creada recientemente, organiza eventos mensualmente para crear un ocio
alternativo entre los jóvenes. Les gusta el manga, el anime, el rol, las magic y un sin fin de cosas.

Si quieres saber más sobre ella porque estás cansado de que no se haga nada en tu ciudad o porque tienes afán de ser tú el creador, contáctales.

Puedes ver su foro en:
www.asofilak.foroactivo.com

Email:
asofilak@gmail.com

**DEJA DE ESPERAR PARA QUE PASEN COSAS, ¡HAZLAS TÚ!**




Quedaos con el nombre de Spymouse, ya que es un título que nos ofrece diversión para nuestro Ipod Touch. Nosotros manejaremos a un ratón, el cual quiere su queso, pero este queso está protegido por malvados gatos que intentarán cazarnos. ¿Cómo no las ingeniaremos? Todo se basa en la trayectoria que queramos escoger en el momento adecuado ya que los gatos se mueven de un lado a otro, y si nos ves correrán detrás de nosotros. Para movernos por el camino, con el dedo dibujaremos el camino. Para facilitarnos la llegada al queso, en diversas fases tendremos puertas, por las que podremos trasladarnos y evitar así a los susodichos . Una vez cojamos el queso, tenemos que salir por la puerta señalada para poder avanzar de nivel. Hay alrededor de 70 niveles en 6 mundos, con el que se cuenta además con secretos. Cada nivel es un reto, y cuanto más hagamos, más disfrutaremos con lo que se nos ofrece. Además, hay variedad de gatos, ya que tienen distintos "poderes" por así decirlo. Por ejemplo hay uno que va montando en una máquina, tendremos que persuadirlo para que nos acompañe y nos destroce

una puerta para poder pasar. Por lo tanto, se trata de un título que nos ofrece un apartado visual bastante agradable en todos los aspectos.

# CONCLUSIÓN

Spymouse es uno de esos juegos que no pueden faltar en nuestro Ipod Touch para asegurarnos minutos de diversión




REALIZADO POR CORAL VILLAVERDE




# LA LUCHA ENTRE LOS MEJORES CABALLEROS DEL MUNDO MAGICO DEL REY ARTURO

**Un mundo fantástico para unos escenarios espectaculares, nos pondremos en la piel de tres héroes que lucharán, cada uno por un motivo, en la tierra del Rey Arturo. Hechizos, magia, batallas cuerpo a cuerpo, innumerables detalles podemos encontrarnos en este juego.**

Gracias a la gente de Paradox y Neocore hemos podido probar con nuestras propias manos este juego, King Arthur: Fallen Champions y hemos descubierto un nuevo ambiente de batallas en esta historia. King Arthur se sitúa entre la historia de King Arthur I y II. La trama de la aventura son tres valientes guerreros: Sir Lionel, caballero británico que intenta rescatar a su damisela en apuros, Lady Corrigan, señora de los Sidhe, criatura del crepúsculo que busca poder regresar a casa y por último, podemos contar en esta aventura con Drest, el Elegido, un chamán del norte impulsado por visiones de grandeza y voces de la noche. Los tres se convierten en campeones de una batalla olvidada que comenzó hace mucho tiempo. Tres héroes, cada uno con una historia propia, misiones y aventuras, pero no aisladas, sino historias entrelazadas que acaban en una gran batalla. Debes aplicar una gran estrategia para conseguir la victoria, batallas únicas, épicas y diseñadas a la perfección. Como en todos los grandes juegos de estrategia, esta parte es muy importante, ya que deberemos enfrentarnos desde pequeños ejércitos hasta batallones con una clara superioridad numérica que a veces nos harán temer la gran dificultad del juego. Una fantástica aventura que está ubicada en una antigua región de Bretaña, más allá de los territorios conocidos por el rey Arturo. Paradox se está abriendo camino con grandes títulos, especializados en juegos de estrategia, que nos ponen en el papel de grandes héroes y batallas reales o fantásticas. King Arthur es un juego de estrategia y rol en tiempo real, como hacía tiempo no salía. Basado en una era mágica de grandes batallas, nos permite controlar un enorme ejército para intentar conseguir la victoria simulando la época mágica de los castillos, en la isla británica plaga-





da de fortalezas impenetrables. Gráficamente está bastante bien, llegando a impresionarte. Tanto el movimiento como la interacción con el ejército parecen casi reales, aunque necesita de muchos recursos para poder jugar cómodamente, eso demuestra que es un juego para jugones. El modo campaña es increíble, recordándonos otros juegos épicos de estrategia. El entorno nos envuelve y nos hace poder disfrutar de las batallas, con un sonido espectacular y el resto de la banda sonora está muy lograda también durante todo el juego. En mi opinión, es un gran juego. Cabe destacar que es muy abierto, es decir, tiene multitud de escenarios, campañas, con muchos enemigos a los que vencer. Un mundo de nobles héroes y de inmensas batallas para conseguir nuestros objetivos. Fantasmas, ogros, magos,









**KING ARTHUR: FALLEN CHAMPIONS**

| | | | |
|---|---|---|---|
| HISTORIA | 8.0 | GRAFICOS | 8.3 |
| MUSICA | 9.0 | JUGABILIDAD | 8.2 |
| TRADUCCION | 7.0 | | |

**NOTA 8.2**

REALIZADO POR JESUS MAGAÑA



guerreros, gigantes, brujos... y muchas más sorpresas nos esperan en esta entrega. Nos ofrece cosas que muchos juegos antes no han podido mostrarnos, pero sobretodo, muchas horas de juego. Como aspecto negativo, opino que requiere de demasiados recursos para poder jugar cómodamente, sobre todo cuando las batallas son tan grandes, a veces llegando a ser algo complicado controlar a todos.

# CONCLUSIÓN

Nos enfrentaremos a nuestras propias decisiones realizando una serie de elecciones antes de comenzar una misión, atreveos a probarlo, a defender el territorio, atreveos a luchar.

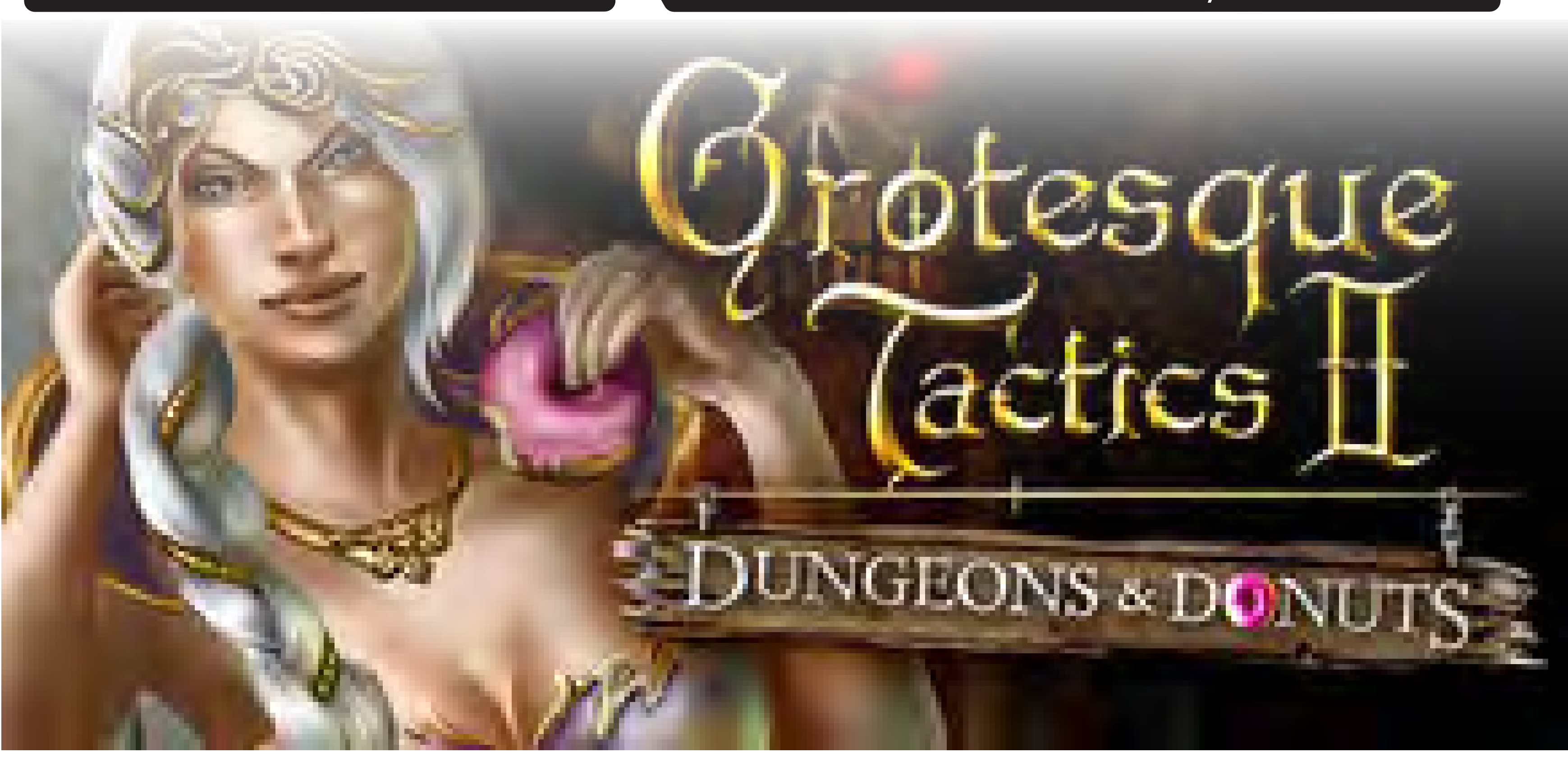


GENERO: ROL

PLATAFORMAS: PC

DISTRIBUIDORA: MERIDIAN4

DESAROLLADORA: SILENT DREAMS/HEADUP GAMES




## LA COMIDA ES LA MONEDA MÁS IMPORTANTE

**Meridian4 se ha puesto manos a la obra para sacar la segunda parte de Grotesque Tactics, un juego de rol gamberro, llena de referencias a otros juegos del género y con toques de humor en sus diálogos.**

La historia en esta entrega continúa donde lo dejó su predecesor, tras la victoria contra la iglesia oscura, mientras que en las catacumbas de sus antiguos enemigos, los festejos se ven perturbados por una repentina niebla que destruye todo a su paso, por lo que los habitantes deben refugiarse allí donde pueden, estando faltos de alimentos. Y si eso no era suficientemente malo, los únicos que podrían hacerle frente, los héroes del pasado están divididos en 3 facciones que pasan más tiempo luchando entre ellos que defendiendo el reino. Y ahí es donde tu apareces, un muchacho que no inspira a nadie pero que te ha tocado apechugar con la salvación del reino, porque sí.

Hemos podido probar la versión Alpha del juego, con la que nos hemos llevado una grata sorpresa, dado que tanto gráficamente como en los controles ha habido grandes mejoras. Sus menús han sido rediseñados y básicamente casi la totalidad del juego ha sido cambiado en mayor o menor medida. Uno de los detalles a destacar "gráficamente" es que los objetos a recoger que se encuentren por el camino, son muy difíciles de encontrar dado que no destacan en exceso del resto del decorado. Si no fuera por el botón que nos han suministrado con el que nuestro héroe se aproximará al botín más cercano para recogerlo, nos perderíamos casi todo, incluidos los objetos necesarios para continuar la historia.

En el apartado sonoro no tenemos mucho que destacar, pues básicamente en esta versión no tenemos prácticamente sonidos, pero nos aseguran que en la versión final tendremos las voces de

>>



todos los personajes, lo cual bien hecho le da muchos puntos a un juego. Solo queda esperar y ver como traen el apartado sonoro.

Respecto a la jugabilidad, tendremos dos sistemas. Uno en modo libre y el otro cuando estemos en combate. Durante el modo libre nos podremos mover sin restricciones, pero al entrar en el modo combate nos aparecerá una parrilla, y el sistema de movimiento cambiará. El movimiento se nos limitará, aparecerá un indicador de turnos, los golpes harán más daño si los hacemos por la espalda, de la misma manera si nos lo hacen a nosotros. Los ataques los podremos realizar marcando al enemigo y seleccionando la habilidad que queramos usar o simplemente clickeando con el botón derecho sobre el enemigo, con lo cual nuestro personaje realizará el ataque básico.

# CONCLUSIÓN

Grotesque 2 es un juego que promete mucho y en el que aparentemente se está poniendo esfuerzo, solo queda esperar para ver si los desarrolladores aciertan o se queda en un segundo plano un juego que puede convertirse en una referencia de los juegos de rol.

**EN LA VERSIÓN FINAL PODREMOS COCINAR Y APRENDER RECETAS**

REALIZADO POR JOSE M. ALCARAZ



CREATIVE FUTURE

# PIRATES OF BLACK COVE™

CUENTANOS TU MEJOR HISTORIA
Y PODRÁS **GANAR** UN CÓDIGO DEL JUEGO.
TAMBIÉN REGALAREMOS UN CÓDIGO AL
MEJOR CHISTE Y UNO ENTRE
TODOS LOS PARTICIPANTES.

## ¿CONOCES TODAS LAS HISTORIAS DE PIRATAS?




MÁS INFORMACIÓN EN:

HTTP://CREATIVEFUTURE.TK




# COMPLACE A LOS ALIENS Y DIOSES Y CONSTRUYE LAS PIRAMIDES

Fate of the Pharaoh es un juego de estrategia en tiempo real donde a través de distintas pantallas deberemos recuperar el esplendor perdido del imperio egipcio. Básicamente es un juego en el que tendremos que construir viviendas y otros edificios para conseguir los objetivos de las distintas pantallas, que pueden ser desde reunir cierta cantidad de recursos (en su mayoría) hasta dar ofrendas a Dioses y aliens para obtener su beneplácito, todo ello pasando por la construcción de las pirámides y de la esfinge claro.

El sistema es muy simple. En primer lugar tendremos que crearnos un perfil que guardará nuestro avance. En el momento de crearlo nos dejará elegir entre el modo aventura y el modo "relajado". Y os preguntaréis cual es la diferencia; pues muy sencillo, en ambos tendremos que pasar las mismas pantallas pero en el modo aventura tendremos una barra de tiempo durante cada pantalla. Si la completamos antes de que este tiempo acabe nos darán más puntuación así como logros al conseguir determinadas pantallas completas dentro del tiempo.

Estos logros no tienen ninguna utilidad excepto demostrarte a ti mismo que puedes hacerlo, así que si no os gustan las prisas o si no tenéis ganas elegid el modo relax. Cabe decir que aunque elijáis el modo aventura no necesariamente tendréis que completar las pantallas

dentro del tiempo para pasaros el juego, solo para conseguir los logros, pues una vez que el tiempo expire la partida continúa hasta que cumplas con el objetivo de la pantalla. Gráficamente no es muy llamativo si bien las animaciones que tienen están muy graciosas, pero a lo largo de las 44 pantallas que tiene acabarás por ignorarlas sobre todo si estas en el modo aventura, ya que sobre todo en las últimas no tendrás mucho tiempo para mirar el paisaje.

En cada pantalla tendrás unos espacios de construcción limitados por lo que tendrás que tener cuidado con lo que construyes, aunque en cualquier momento puedes destruir un edificio para dejar espacio libre, eso sí esto te costará recursos por lo que en determinadas pantallas puede significar el completarla dentro del tiempo o no, así que tened cuidado. También a medida que avancemos en los niveles tendremos espacios de construcción bloqueados, en los que para poder construir tendremos que limpiar el camino que nos conduce a ellos y para ello podemos necesitar materiales o dinero , según el tipo de obstáculo que tengamos. Además en algunas pantallas uno de los objetivos puede ser limpiar determinados tipos de objetivos, ya sean guepardos, escorpiones o ruinas.




RESUCITA EL IMPERIO EGIPCIO

La historia es bastante entretenida, aunque no se explayan mucho en los diálogos, todos ellos escritos pues el juego no tiene voces y desgraciadamente todos ellos en ingles, así que si quieres enterarte de la historia tendrás que aprenderlo primero, pero si solo quieres pasar el rato jugando no tendrás problemas pues los objetivos de las misiones son bastante sencillos y aunque no entiendas lo que debes hacer, simplemente mirando la pantalla podrás deducirlo con facilidad.

La dificultad no es muy alta. Exceptuando alguna que otro nivel la mayoría las puedes conseguir sobrándote bastante tiempo, aunque alguna se te puede enconar y tendrás






**FATE OF THE PHARAOH**

| | |
|---|---|
| HISTORIA | 5.7 |
| GRAFICOS | 5.0 |
| MUSICA | 4.0 |
| JUGABILIDAD | 7.7 |
| TRADUCCION | 5.0 |
| NOTA | 5.8 |

REALIZADO POR JOSE M. ALCARAZ

que repetirla varias veces si quieres conseguir los logros. En lo referente a la música no destaca precisamente mucho, aunque no desentona con la ambientación del juego y respecto a los efectos sonoros no tendremos una gran variedad.

# CONCLUSIÓN

Fate of the Pharaoh (El destino del Faraón) es un juego que si bien no es de los más punteros del mercado te dará unas cuantas horas de entretenimiento. Lástima que no esté en español, aunque con un mínimo conocimiento de inglés y por deducción lo podrás pasar sin problemas




**PLATAFORMAS:** IPOD TOUCH, IPHONE, IPAD

**DISTRIBUIDORA:** EA MOBILE

**DESAROLLADORA:** EA MOBILE

EA SPORTS

MADDEN NFL 12

# NUESTRA ESTRATEGIA PERFECTA EN EL CAMPO

Madden NFL 12 es uno de esos títulos que se decanta por unos jugadores más específicos, aquellos a los que le gusta el deporte. Todo empieza cuando podemos elegir nuestro equipo, una vez hecho esto, comenzamos a jugar, eso si, es recomendable empezar el tutorial, ya que el juego en si al principio es difícil, por lo tanto hay que ir punto por punto. Una vez consigamos hacernos con el manejo del juego, podremos disfrutar de nuestras tácticas en el campo, donde podremos ir eligiendo distintas técnicas y maneras de lanzamiento del balón a nuestros compañeros de equipo. Para lanzar el balón, tendremos un barra que sube y baja con el grado de velocidad, nosotros con el dedo, tenemos que estirar hasta donde queramos. Tenemos que elegir la posición de nuestras acciones. Y no solo tendremos que usar el dedo, si no que tenemos una especia de joystick a la iz-




quierda que nos permite mover al personaje por el campo. Destacar que el ambiente que rodea el juego en sí, está totalmente logrado, como si estuviéramos de verdad en uno de esos campos compitiendo. Incluso hay variedad de clima, dándole un toque personal. Madden NFL 12 es un juego que se decanta por la estrategia ya que sin ella no podríamos marcar puntos. Realmente es un juego que puede llamar la atención, en el que hay que profundizar para realmente engancharnos por completo.

# CONCLUSIÓN

Madden NFL 12 es un juego deportivo no para todos los gustos, pero completo dentro de su rama. Tendremos que mostrar nuestras mejores jugadas para ganar ya que no será fácil abrirse camino.

REALIZADO POR CORAL VILLAVERDE

**GENERO:** ESTRATEGIA

**PLATAFORMAS:** PC

**DISTRIBUIDORA:** PARADOX INTER.

**DESAROLLADORA:** KERBEROS PRODUCTIONS

# SWORD OF THE STARS
## LORDS OF WINTER

## UN UNIVERSO ENTERO POR EXPLORAR, CONQUISTAR O COMPARTIR

**Sword of the Stars es un juego de estrategia en el que tendremos que movernos por un universo de planeta en planeta expandiendo nuestro imperio, luchando contra nuestros enemigos, haciendo alianzas y aprendiendo tanto sobre nosotros mismos como sobre el resto de aliens que existen.**

Tras el anuncio en el pasado E3 del lanzamiento de la segunda parte de este juego hemos decidido hacer el análisis de Sword of the Stars Complete Collection que salió hace pocos meses incluyendo el juego original con sus 3 expansiones.

La malo del juego es que está íntegramente en ingles y con la complejidad que tiene, sin un buen nivel del idioma es posible que no sepas lo que haces. Lo bueno que es un juego entretenido para los fans de la estrategia, pues te dará horas y horas de diversión ya que aparte de tener diversas pantallas para elegir, podemos realizarlas muchas veces sin aburrirnos pues tenemos 6 razas para elegir cada una totalmente nueva y además aunque repitamos la misma pantalla con la misma raza la partida será totalmente diferente. Eso sin olvidar el modo online que nos dará todavía más juego. Gráficamente no podemos esperar mucho de él, pues el juego original tiene ya sus añitos aunque a pesar de eso, dado el tipo de juego que es, nadie los compra por sus gráficos ¿verdad? Eso sí aunque no sean de última tecnología hay que quitarse el sombrero con los diseñadores pues simplemente viendo la cantidad de planetas que hay y el gran número de naves, satélites y plataformas que podemos construir (sí, construir las naves en este juego no es solo



por diversión si no que diseñadas solo vienen las básicas, el resto que vayamos consiguiendo con muestras investigación las tendremos que ensamblar nosotros mismos) podemos disfrutar de un gran número de detalles que nos harán disfrutar como críos con una piruleta.

La jugabilidad como ya he mencionado es muy compleja pues tendremos que manejar un montón de planetas, además de las relaciones diplomáticas, la economía, eso sin olvidarnos de las mejoras que consigamos en muchas ramas con nuestras investigaciones, desde un simple laser hasta armas de destrucción masiva, además de aprender idiomas, biología, defensas, etc… todo eso para lograr que nuestro imperio domine la galaxia. Se echa de menos modo campaña o quizá un tutorial jugable no por videos como el que trae el juego.



Las voces están muy conseguidas, dándole a cada raza un acento según sus características físicas. Eso sí no tendremos una gran variedad de diálogo, pues cada raza tiene muy pocas frases por desgracia.

Para finalizar voy a nombrar que trae esta colección, tanto el contenido original como el de sus expansiones:



## SWORD OF THE STARS

•4 razas diferentes: Humanos, Hiver, Tarkas y Lilr.
•Más de 150 tecnologías diferentes en un árbol tecnológico dinámico.
•Más de 40 armas.
•Las clases de naves para construir son el destructor, el crucero y el dreadnought.

•Hasta 8 jugadores online

## BORN OF BLOOD

•Nueva raza, los esclavistas Zuul con 90 nuevas naves y su sistema de navegación de Túnel.
•25 nuevas tecnologías.
•15 armas nuevas.
•Nuevas naves: Guerra, Proyector, Embarque y un nuevo tipo de defensa satélite, la Plataforma de Defensa Torpedo.
•4 encuentros galácticos adicionales, 3 escenarios únicos y 6 mapas originales.
•Nuevas características de juego, incluyendo Esclavitud, Rutas Comerciales y Comunicaciones Diplomáticas.

## ARGOS NAVAL YARD

•19 nuevas tecnologías.
•Más de 75 nuevas naves que poder construir.
•10 nuevas armas.
•3 nuevos escenarios para un solo jugador / multijugador con mapas en cooperativo.






**SWORD OF THE STARS COMPLETE COLLECTION**

| | | | |
|---|---|---|---|
| HISTORIA | 8.0 | GRAFICOS | 7.3 |
| MUSICA | 5.4 | JUGABILIDAD | 7.2 |
| TRADUCCION | 4.5 | | |

**NOTA 6.7**

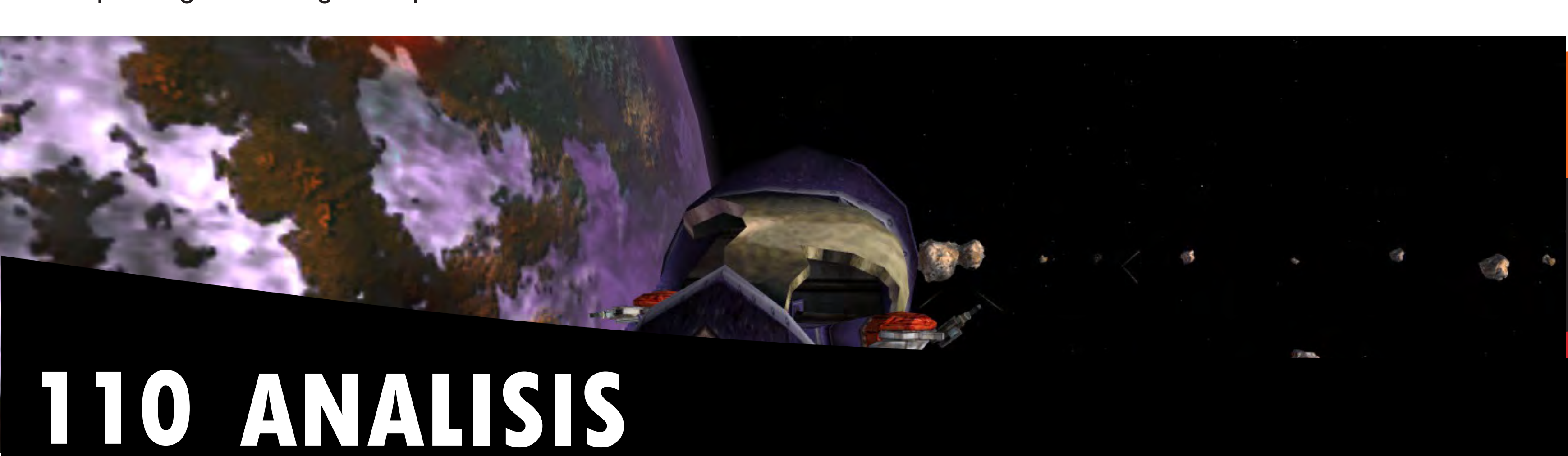
REALIZADO POR JOSE M. ALCARAZ

## A MURDER OF CROWS

- Sexta Raza, los Morrigi con su sistema de navegación particular, Grav Flok.
- 12 naves nuevas.
- 15 armas nuevas.
- 27 nuevas tecnologías.
- Naves transportadoras de drones incluidas en los 3 tipos de tamaños.
- Naves constructoras, una variedad de estaciones orbitales, naves espías, naves de vigilancia policial, etc.
- Un completo conjunto de mejoras y nuevos elementos para la interfaz.

# CONCLUSIÓN

Tenemos ante nosotros un juego que aunque antiguo tiene mucho que dar todavía, al menos hasta que llegue su segunda parte.




Creative Future
Revista gratuita de videojuegos
THE WITCHER 2 ASSASSINS of KINGS
DEAD ISLAND
PRINCIPAL
FACEBOOK
TWITTER
GAME
YOUKIOSKE
BLOGGER
¿Cual es tu consola favorita?
Ranking videos más vistos en Abril 2011
You Tube
LOS ÚLTIMOS TRAILERS
DESCARGA LA REVISTA
... O MIRALA ONLINE

GENERO: DEPORTES

PLATAFORMAS: PS3, XBOX 360

DISTRIBUIDORA: DIGITAL BROS

DESAROLLADORA: HB STUDIOS




# UN JUEGO BASTANTE COMPLEJO Y FIEL A LA NORMATIVA

**505 Games nos trae un nuevo juego de deportes a España buscado la acogida de los jugones ¿Conseguirá este juego lo que no se consiguió con Rugby 08?**

Aunque sea obvio, es muy recomendable que para poneros al lio con el juego conozcáis bien las normas de este deporte, echad un vistazo en la wikipedia u otro lugar de interés porque si no difícilmente exprimiréis su sabor al 100% y es muy probable que en el primer partido os rindáis. Además para sumarle dificultad tendremos que aprender más combinaciones de botones que en los famosos Fifa y PES, una combinación para cuando llevamos el balón, otra cuando lo lleva el rival, para cuando sacamos nosotros, cuando atacamos, defendemos,…. un montón de acciones que serán necesarias para llevar nuestro equipo a la victoria. Para los que penséis que el Rugby es solo empujones, golpetazos y agarres, casi estáis en lo cierto pero además de todo eso, este deporte tiene una gran cantidad de normas y para ganar tendréis que hacer uso de técnicas que hasta el momento no sabríais ni que existían. Algunas de las posibilidades de las que disponemos es que cuando se forma un ruck, decidimos la presión que ejercemos











e incluso podremos añadir más jugadores a esa formación para mantener el oval o recuperarlo. Probablemente el campo en el que más han cojeado sus desarrolladores sea en el apartado gráfico, ya que nos encontraremos con unos gráficos bastantes flojos para ser un simulador y sobre todo para ser el único juego que nos llega de Rugby en tanto tiempo. El nivel de detalle de los jugadores es un poco pobre. Aunque el juego incluye unos comentarios muy buenos y repletos de detalles, dando la sensación de estar viendo el partido y no jugándolo, echamos de menos que no tengamos la posibilidad de escucharlos en nuestro idioma. Si nos vamos a los modos de juego, sin duda el más importante es el modo Torneo en el que podremos elegir entre veinte equipos disponibles (Estados Unidos, Samoa, Rusia, Japón, Georgia, Sudáfrica, Tonga, Gales, Argentina, Australia, Irlanda, Namibia, Fiyi, Italia, Escocia, Canadá, Inglaterra, Francia, Rumania y Nueva Zelanda), donde podremos jugar los partidos que han sido sorteados en el campeonato oficial o usar la opción de elegirlos aleatoriamente donde iremos con nuestro equipo jugando todos los partidos de nuestro grupo y si somos capaces de ser uno de los mejores del grupo pasaremos a las eliminatorias. Otro de los modos es el de conversiones de ensayo, en el cual competimos contra un rival para demostrar quién es el mejor lanzando entre los palos; realizar un Tour de preparación; jugar partidos amistosos y por supuesto un modo online, que como siempre será el modo que añada más horas al juego y con el cual demostraremos que po-






| | |
|---|---|
| RUGBY WORLD CUP 2011 | |
| TRAYECTORIA | 6.8 |
| GRAFICOS | 6.7 |
| MUSICA | 7.2 |
| JUGABILIDAD | 7.5 |
| TRADUCCION | 4.3 |
| NOTA | 6.8 |

REALIZADO POR EMILIO J. RUIZ

guerreros, gigantes, brujos... y muchas más sorpresas nos esperan en esta entrega. Nos ofrece cosas que muchos juegos antes no han podido mostrarnos, pero sobretodo, muchas horas de juego. Como aspecto negativo, opino que requiere de demasiados recursos para poder jugar cómodamente, sobre todo cuando las batallas son tan grandes, a veces llegando a ser algo complicado controlar a todos.

# CONCLUSIÓN

Rugby World Cup 2011 nos llega en una época cargada de simuladores deportivos y nos da una muy buena alternativa a los seguidores del deporte rey en España como es el futbol. Con una jugabilidad completa e interesante pero un apartado gráfico que no llega a lo deseado.

# DESCARGA




## ACHRON

### MUÉVETE LIBREMENTE POR LA LÍNEA DE TIEMPO PARA ADELANTARTE A LAS ESTRATEGIAS DE TU OPONENTE

Achron es el primer juego de estrategia en tiempo real, lo que le permite modificar dinámicamente sus acciones pasadas y futuras, enviar sus unidades de ida y vuelta a través del tiempo .Juega a través de cuatro campañas para un solo jugador, o juega en línea para enfrentarte a tus amigos en un ambiente totalmente dinámico







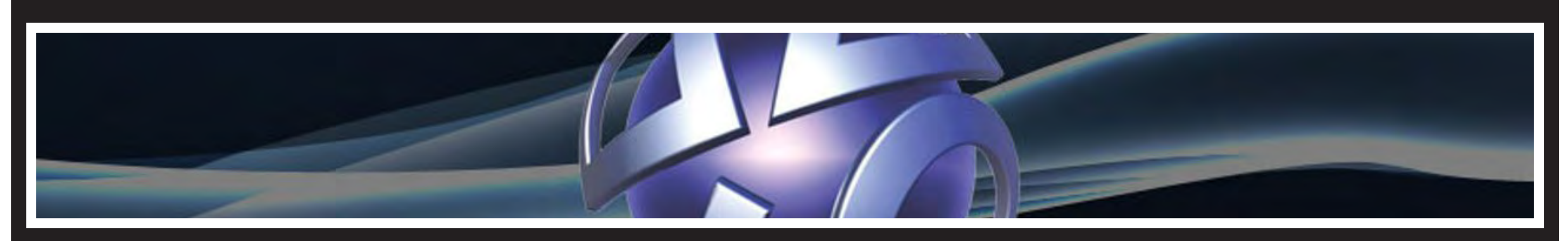


# ZOMBIE RACERS

**VIVIR O MORIR, TÚ DECIDES COMO MANEJAR TUS POSIBILIDADES EN ESTE JUEGO DE CARRERAS AL MÁS PURO ESTILO "DEAD RAGE"**

Véngate de los zombis montado en una máquina de matar de cuatro ruedas. Puedes jugar solo en el modo individual e ir desbloqueando etapas o juego online con un amigo con modo libre, donde encontrar un arma decidirá ganar o perder, ya sea un lanzallamas, un imán de zombis o una simple bomba que puede que sea lo último que hagas.





# MOON DIVER

## EN EL AÑO 2081 DEBES RESCATAR AL MUNDO DE LAS GARRAS DEL TODOPODEROSO CONOCIDO COMO FAUST

**Experimenta una acción acrobática por el suelo, por las paredes y hasta por el techo. Sube de nivel a tu personaje y desata ataques especiales devastadores conocidos como MoonSault Combinations (Combinaciones MoonSault). Lucha hasta con otros tres jugadores a través de PlayStation Network**

# NICK CHASE AND THE DEADLY DIAMOND

## ¡NICK CHASE REGRESA A LA ACCIÓN CON UNA NUEVA AVENTURA!

**¡Tras recibir un extraño paquete, Nick se enfrenta a un misterioso caso! Averigua quién envió el antiguo artefacto e investiga acerca de una siniestra maldición. Rastrea fascinantes escenas de Objetos Ocultos para resolver este caso. ¡Enfréntate a desafiantes rompecabezas para descubrir la verdad en Nick Chase and the Deadly Diamond!**



facebook

# MAFIA WARS

## MÁS DE 25 MILLONES DE PERSONAS HAN PROBADO MAFIA WARS Y TÚ, ¿VAS A SER EL ÚNICO QUE NO LO HAGA?

REALIZADO POR JOSE A. SANCHEZ

**Mafia Wars es un maravilloso juego de acción que consiste en ser aprendiz de capo y donde debes actuar con el objetivo de ganar vienes, zonas y luchar contra tus enemigos usando los "engaños" y las "tretas" propias de la mafia. Comparte armas y misiones con tus amigos, y participa en operaciones conjuntas.**






→ **Las noticias más interesantes del momento,**

divertidos **minijuegos** con los que entretenerte durante horas, **análisis de los juegos** más actuales, los mejores **vídeos** en alta calidad, un **foro** en el que dar rienda suelta a tus opiniones y poder **compartirlas** con todos los usuarios…

**Todo esto y mucho** más te espera en la **Comunidad GAME.**




## ¡Entra y diviértete !

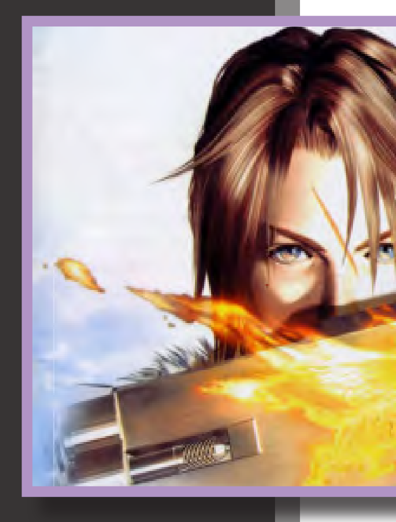


# SAGA FINAL FANTASY PARTE V

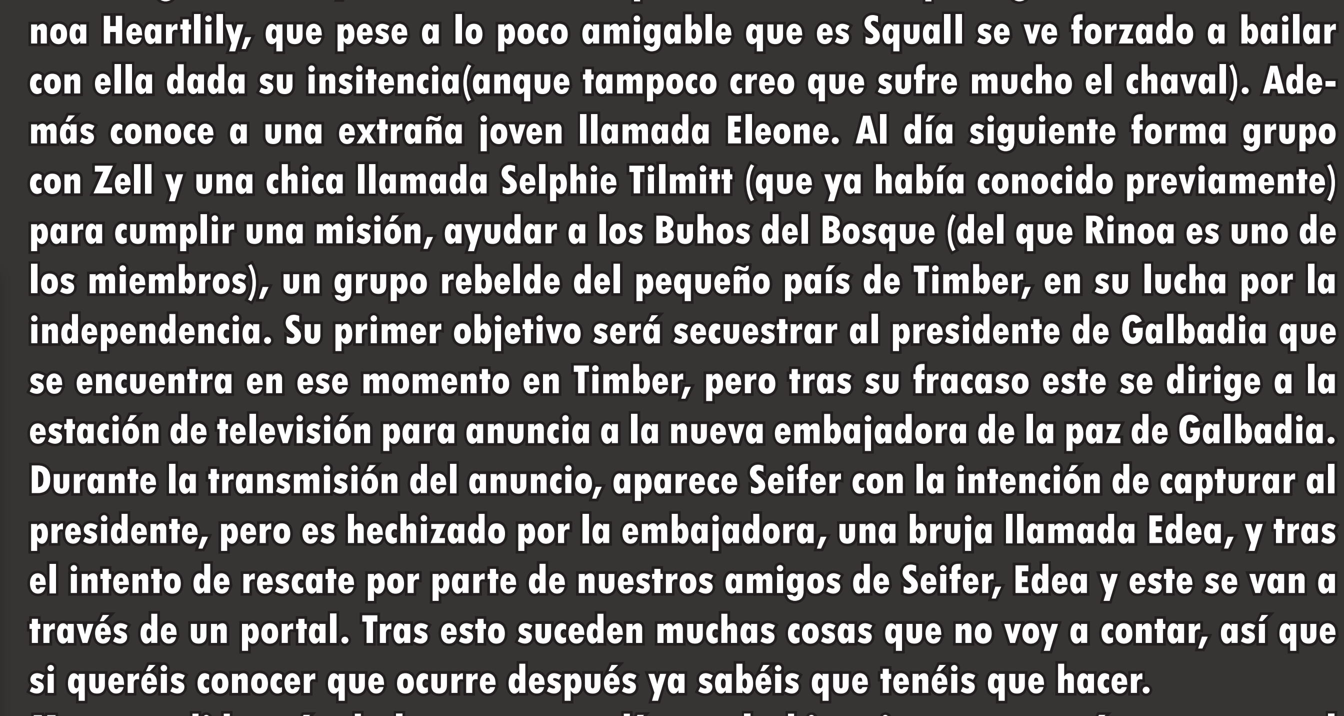
## FINAL FANTASY VIII

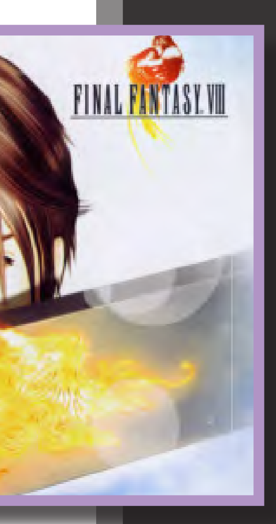
Otro gran éxito de la saga fue Final Fantasy VIII, que tras los hitos conseguidos con la anterior entrega, todo el mundo estaba esperando para ver que traería la nueva. Y no decepcionó a nadie pues tanto a nivel gráfico como de historia y jugabilidad sufrió una gran mejora en tan solo 2 años que transcurrieron entre los dos juegos, ya que Final Fantasy VIII salió en 1999 para Playstation y posteriormente para PC.

La historia se centra en Squall Lionheart, un alumno de las academias existentes en el mundo (llamadas jardines), diseñadas para entrenar a soldados, denominados Seed, que realizan misiones por todo el mundo. En su primera misión Squall junto con su profesora Quistis deberá capturar al GF (Guardian Forces) Ifrit, que es un requisito para poder graduarse como Seed. Tras esto Squall, junto con Zell Dincht y Siefer Almasy deberán afrontar su examen de Seed cumpliendo con éxito una misión en la ciudad de Dollet. Su objetivo es controlar la ciudad y eliminar a los soldados de Galbadia que la habían invadido. Al grupo de Squall se le ordena que cubran la plaza central pero tras unos enfrentamientos Seifer se lanza hacia la torre de comunicaciones forzando al resto del grupo a seguirlo. Tras una serie de enfrentamientos recién la orden de retirada y a su llegada al jardín se anuncia que tanto Squall como Zell han aprobado el exámen, pero que Seifer, debido a su desobediencia, no lo ha hecho.







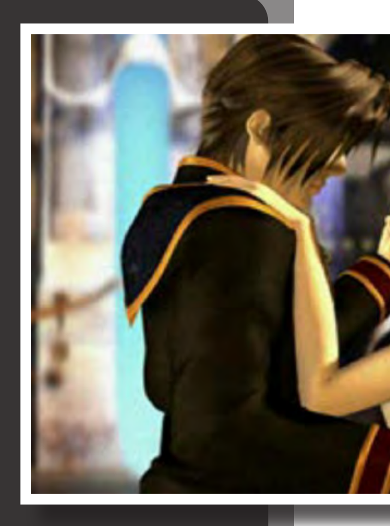






Tras su graduación, durante el baile posterior nuestro protagonista conoce a Rinoa Heartlily, que pese a lo poco amigable que es Squall se ve forzado a bailar con ella dada su insitencia(anque tampoco creo que sufre mucho el chaval). Además conoce a una extraña joven llamada Eleone. Al día siguiente forma grupo con Zell y una chica llamada Selphie Tilmitt (que ya había conocido previamente) para cumplir una misión, ayudar a los Buhos del Bosque (del que Rinoa es uno de los miembros), un grupo rebelde del pequeño país de Timber, en su lucha por la independencia. Su primer objetivo será secuestrar al presidente de Galbadia que se encuentra en ese momento en Timber, pero tras su fracaso este se dirige a la estación de televisión para anuncia a la nueva embajadora de la paz de Galbadia. Durante la transmisión del anuncio, aparece Seifer con la intención de capturar al presidente, pero es hechizado por la embajadora, una bruja llamada Edea, y tras el intento de rescate por parte de nuestros amigos de Seifer, Edea y este se van a través de un portal. Tras esto suceden muchas cosas que no voy a contar, así que si queréis conocer que ocurre después ya sabéis que tenéis que hacer.
Me extendido más de lo que pretendía con la historia, pero quería presentar al menos a los actores principales, así que no me ha quedado más remedio. Ahora pasaré a la jugabilidad, que al igual que sus predecesores nos tendremos que mover en un mundo con pantallas en las que nos podremos mover, un mundo por el que viajar y un sistema de combate por turnos BTC (Batalla en Tiempo Contínuo). Una de las características que lo hace diferente respecto a anteriores entregas es que las magias se pueden asociar a los atributos, mejorando considerablemente estos (ej: enlazando Cura con vitalidad aumenta la vida del personaje).
Aunque la historia es lineal y no existen propiamente dichas misiones secundarias, hay muchas cosas por hacer, ya sea conseguir GFs que no te los dan en la

Otro gran éxito de la saga fue Final Fantasy VIII, que tras los hitos conseguidos con la anterior entrega, todo el mundo estaba esperando para ver que traería la nueva. Y no decepcionó a nadie pues tanto a nivel gráfico como de historia y jugabilidad sufrió una gran mejora en tan solo 2 años que transcurrieron entre los dos juegos, ya que Final Fantasy VIII salió en 1999 para Playstation y posteriormente para PC.

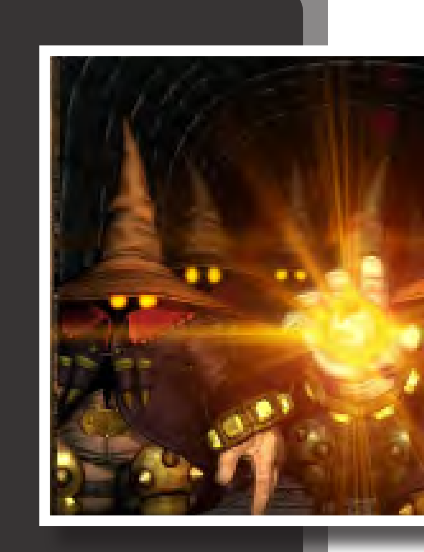
La historia se centra en Squall Lionheart, un alumno de las academias existentes en el mundo (llamadas jardines), diseñadas para entrenar a soldados, denominados Seed, que realizan misiones por todo el mundo. En su primera misión Squall junto con su profesora Quistis deberá capturar al GF (Guardian Forces) Ifrit, que es un requisito para poder graduarse como Seed. Tras esto Squall, junto con Zell Dincht y Siefer Almasy deberán afrontar su examen de Seed cumpliendo con éxito una misión en la ciudad de Dollet. Su objetivo es controlar la ciudad y eliminar a los soldados de Galbadia que la habían invadido. Al grupo de Squall se le ordena que cubran la plaza central pero tras unos enfrentamientos Seifer se lanza hacia la torre de comunicaciones forzando al resto del grupo a seguirlo. Tras una serie de enfrentamientos recién la orden de retirada y a su llegada



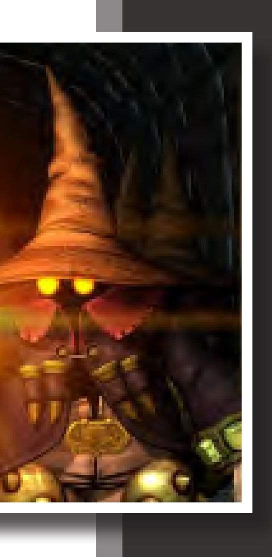


# FINAL FANTASY IX

En Final Fantasy IX comenzamos con Yitan y la banda de teatro de Tántalus se cuestroando a la princesa Garnet von Alexandros de Alexandria durante su cumpleaños. Durante el mismo el grupo se entera que esta, debido al comportamiento extraño de su madre la reina Brahne, quere escapar hacia el reino de Lidblum para encontrarse con el regente Cid, amigo de su difunto padre, y para ello pretendía fugarse con el grupo de teatro. Durante la huída, la nave es atacada por la guardia real terminando por estrellarse en el bosque oscuro, lo que fuerza a Yitan







y Garnet a separarse del resto de la banda. Durante este viaje iran acompañados por Vivi, un mago negro y Steiner, el capitán de los Caballeros de Pluto de Alexandria. En el transcurso de su viaje hacia Lidblum, el grupo descubre una fábrica de magos negros sin alma, y a la vez son perseguidos por tres poderosos seres llamados Vals negros, enviados para recuperar a la princesa, aunque fracasan. Finalamente consiguen llegar a la ciudad, donde Yitan se encuentra con una vieja conocida, Freija, y juntos deciden participar en el Festival de la Gran Caceria de Lisblum. Mientras tanto Garnet consigue contactar con el Gran duque Cid Faboule IX, convertido en un bicho Buri por su propia esposa, debido a sus escarceos amorosos. En ese momento la princesa se entera que el que contrató a Tantalus para su secuestro fue él para portejerla de las intenciones de la reina Brahne. Cuando el grupo recibe la noticia de la invasión de Burmecia por parte de Alexandria, Yitan Freija y Vivi se dirijen a investigar la situación, mientras que Garnet y Steiner vuelven a Alexandria para convencer a su madre de que detenga la locura, pero desgraciadamente ambos grupos fracasan en su empeño de detener la guerra. Garnet, despojada de sus Aidolones (Invocaciones), tiene que sufrir viendo como son usadas para destruir Cleyra, el lugar sagrado refugio de la gente de Burmecia que huía de la guerra, para después atacar Lidblum que se ve forzado a rendirse. Tras estos sucesos, Yitan y su grupo rescatan a Garnet y junto con Beatrix, la generala de Alexandria, huyen a Ludblum.
Final Fantasy IX fue el último de la saga en ser lanzado para la Playstation, exprimiendo los límites de esta al máximo. Esto sobre todo se notaba en sus personajes, que con un estilo de dibujo animado, y sin guardar las proporciones humanas alcanzaron un detalle muy alto, y todo ello con el objetivo de realzar uno de los puntos más importantes de la saga, las personalidades de los personajes, sin recurrir al cell shading.
Los escenarios del juego fueron dibujados a mano e implantados posteriormente y tanto el mapa del mundo como las batallas fueron realizados en 3D. Las escenas cinematográficas, aunque ya presentes en anteriores títulos, en este adquirieron una mayor importancia, por eso aumentaron tanto en calidad como en cantidad.
El sistema de juegos vuelve a las profesiones fijas y en la batalla podremos

controlar hasta 4 personajes, a diferencias de las más recientes entregas. Una novedad es que pueden jugar 2 jugadores, escogiendo que personajes maneja cada 1 en el menú.
Las invocaciones, llamadas eidolons son exclusivas de Garnet y Eiko (por eso de las profesiones fijas) cada uno con los suyos propios y eran más o menos los clásicos.
Otras de las novedades es que durante el transcurso de eventos del juego podíamos ver sucesos que ocurrían al mismo tiempo que la escena que presenciábamos. Cuando en una esquina de la pantalla aparecía una advertencia, presionando la tecla Select nos aparecía un menú donde podíamos escoger los sucesos que queríamos ver.
Para finalizar, Final Fantasy IX fue un título bastante controvertido, pues al decantarse tanto por el estilo clásico diferenciándose mucho de las últimas entregas de la saga, tuvo muchos detractores, sobre todo entre los que solo habían jugado a los FF VII y VIII, que les sentó mal la imagen infantil y medieval, sin embargo a muchos otros les encantó, sobre todo los que habían conocido la saga clásica y los que buscaban otros aspectos que el meramente visual.

**CONTINUARÁ...**








REALIZADO POR JOSE Mª ALCARAZ


COLABORA CON
CREATIVE
FUTURE
http://creativefuture.tk
¿TE CONSIDERAS UN JUGON ?
¿SERIAS CAPAZ DE DAR CON EL ANALISIS PERFECTO?
¿TE GUSTAN LOS VIDEOJUEGOS?
SI QUIERES COLABORAR CON UNA REVISTA DE VIDEOJUEGOS QUE CUENTA CON MÁS DE 100.000 LECTORES EN TODO EL MUNDO. BUSCANOS EN:
PRENSA.CREATIVEFUTURE@GMAIL.COM

# ALLGAME

## POR MUCHO QUE LO INTENTEMOS NUNCA ACABAREMOS CON LOS GUSANOS



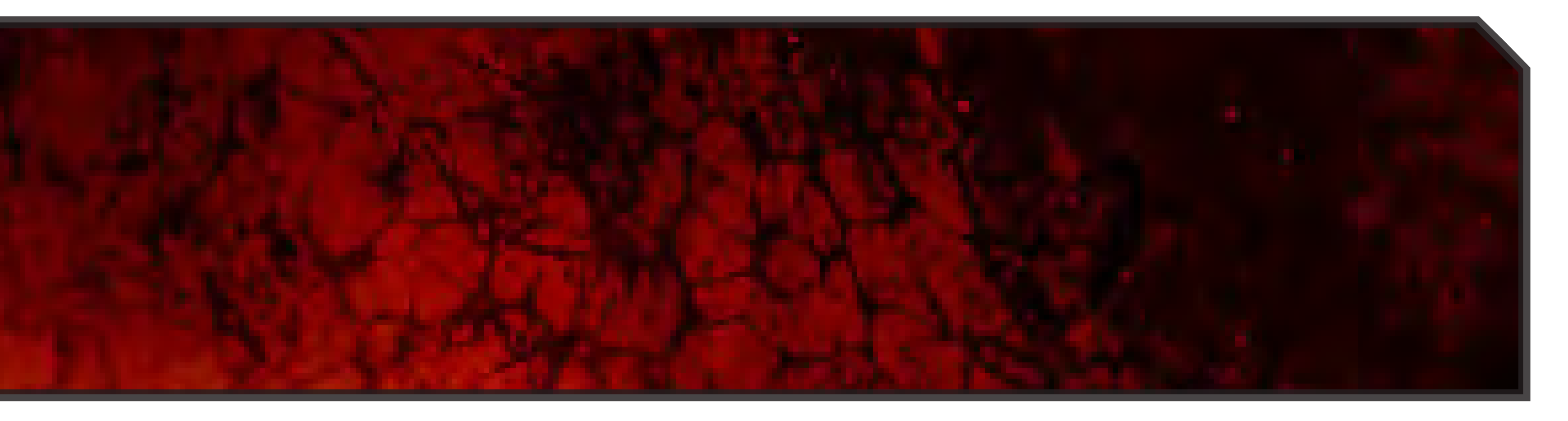
Worms™ Ultimate Mayhem llegará con 60 misiones para un solo jugador que serán repartidas en 5 periodos históricos distintos, viajando a través del pasado llegaremos desde un pantano jurásico a la torres del castillo del mismísimo Camelot. Cada misión vendrá caracterizada también por unas cómicas secuencias de introducción y un audio peculiar acorde con el mapa.

## NO TE PIER

Rotastic ofrece una inmensa experiencia er
nos olvidemos de que sus modos multiju
jugar hasta cuatro jugadores en modo local,
gador online: recoger todas las joyas que pue
la mayor puntuación variando entre recoger j
do figuras; y el modo Deathmatch, tendremo
resistencia al cortar las cuerdas de nuestros

## DESCAR

Llegan nuevas aventuras para nuest
po y como no, compatibles con Play
pack se llamará LittleBigPlanet™2: Ma
rá cinco nuevos niveles de historia y o
secundarios, y lo mejor de todo, un n
Sackboy, el Brain Cane, que permitirá
levitar objetos y manipularlos para res



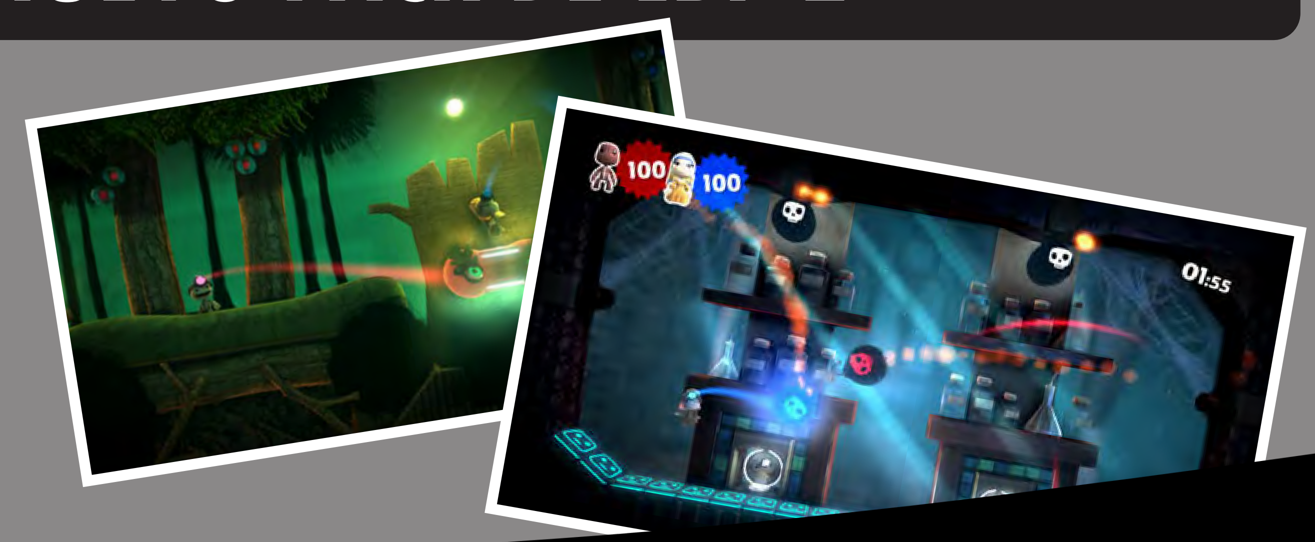
## RDAS EL MODO MULTIJUGADOR DE ROTASTIC

n solitario con casi 70 locos niveles, pero no
ugador ofrecen diversión sin límites Podrán
aunque también cuenta con modos multiju-
das evitando las trampas mortales; obtener
joyas, realizar acrobacias difíciles y hacien-
s un tiempo limitado para destruir toda la
oponentes.

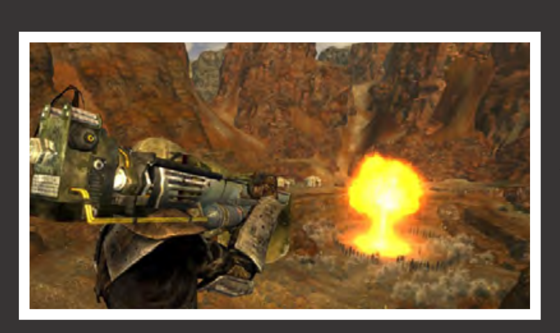


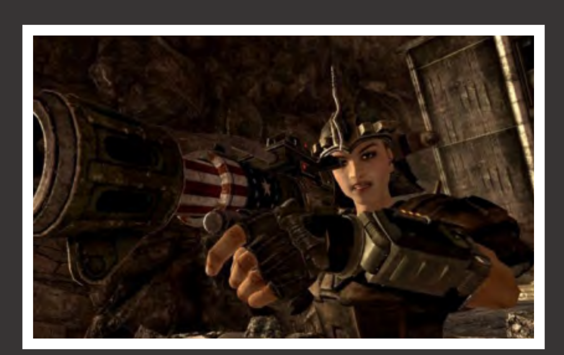
## GARE EL NUEVO PACK DE LBP 2

ro amigo de tra-
ystation Move. El
ove Pack e inclui-
tros siete niveles
uevo poder para
a Sackboy hacer
solver acertijos.



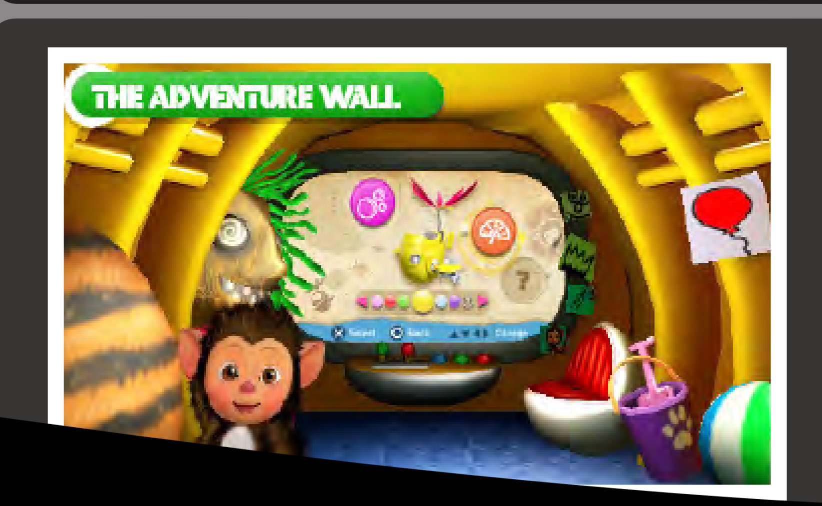
## SEGUIREMOS RECORRIENDO EL MUNDO DE NEW VEGAS PARA DESCUBRIR COMO ACABA LA HISTORIA DE ULISES





A la vuelta de la esquina esta ya el cuarto DLC para Fallout New Vegas. Este complemento ya fue anunciado en Julio, retrasado una vez hasta Agosto y finalmente saldrá este Septiembre para seguir dándole vida al último Fallout. En este cuarto DLC se cerrará el círculo de historia del Mensajero. Conocerás al Mensajero Seis original, un hombre llamado Ulises que se negó a entregar la ficha de platino al comienzo de Fallout: New Vegas. Ulises promete explicarte el por qué, pero solo si aceptas un último trabajo, que te llevará a lo más profundo de los cañones de Divisoria. El camino hacia Divisoria es largo y traicionero; pocos lo han recorrido, y ninguno ha regresado.

## EYEPET NO SE ESCAPARÁ ESTA NAVIDADES




Esta navidad volverá la mascota más divertida de PlayStation con dos nuevos juegos: EyePet™ Exploradores, donde nuestra mascota nos acompañará a donde vayamos para PSP y EyePet™ y sus amigos para PlayStation 3, para que podamos criar dos EyePet a la vez y así jugar con alguien más.

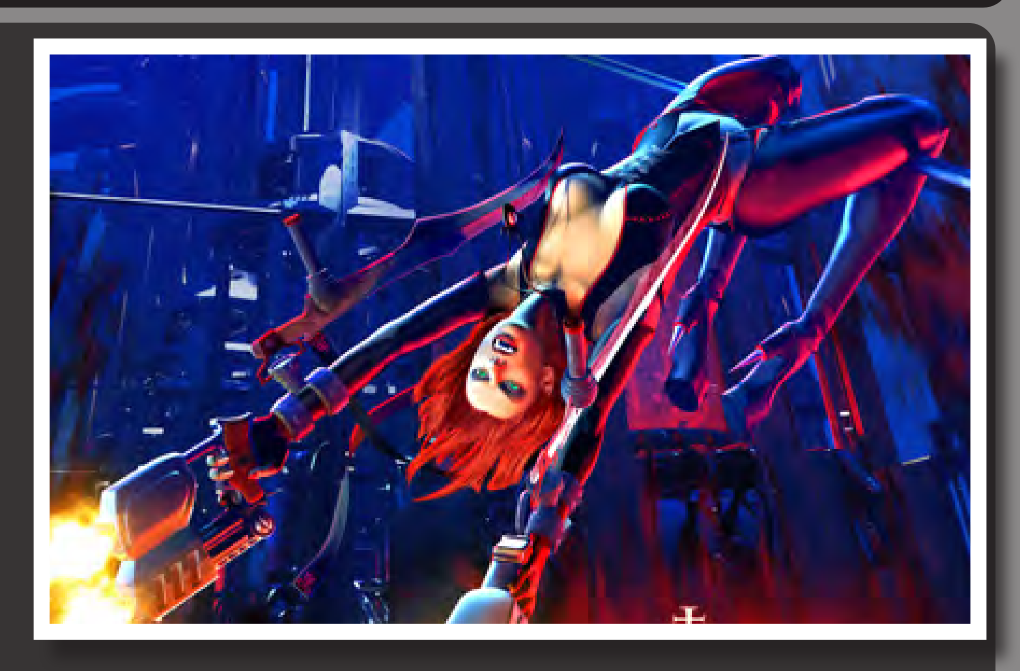
# UNA BUENA FORMA DE EMPEZAR LA VUELTA AL TRABAJO EN FORMA SIN NECESIDAD DE APUNTARSE A UN GIMNASIO

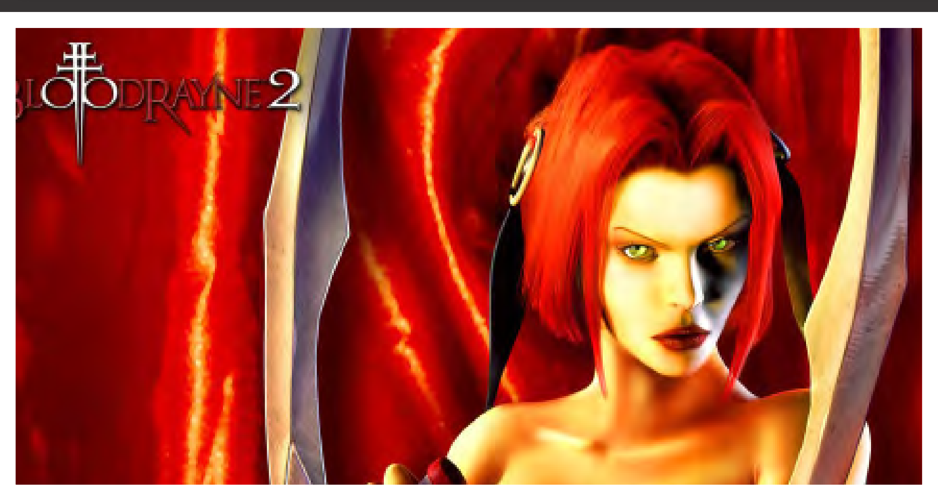
**Tras los meses de verano en los que la mayoría de las personas se exceden con la comida y acumulan unos cuantos kilos de más la compañía Bigben Interactive propone una manera muy divertida de ponerse en forma. En el juego se podrá escoger entre una sesión rápida o una personalizada, habiendo más de 130 ejercicios distintos. Sea cual sea tu objetivo: perder peso, mantenerte en forma, fortalecerte, desarrollar músculo o simplemente relajarte y reducir estrés con este juego lo podrás conseguir. Además en PS3 podrás usar tus propias canciones MP3 para personalizar tu entrenamiento.**



# LA SAGA BETRAYAL EN SU JUEGO MÁS BESTIA

Ya está entre nosotros un nuevo juego de la saga Bloodrayne que dará un giro de tuerca a la mecánica de sus antecesores, para convertirse en un juego de acción a lo bestia. Se tratará de una mezcla entre un plataformas y un hack and slash muy del estilo de los Castelvania pero con toques muy gore. Otro punto muy a destacar del juego son sus gráficos que a pesar de ser en 2D muestran diseños muy destacados y de un alto nivel de detalle. En resumen que parece que cada vez más juegos descargables quieren seguir el éxito que consiguieron Limbo y Braid demostrando que no hace falta un gran despliegue técnico para divertir.








http://jfrteam.deviantart.com/gallery/

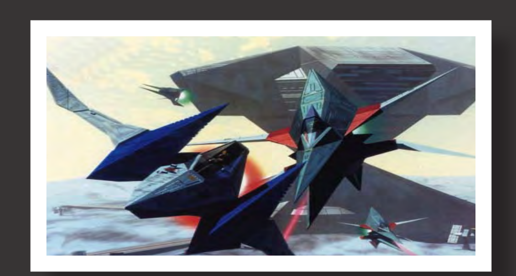
LINK , ¿ NO CRÉES QUE METER ROMANCES EN EL JUEGO ES PERDER LA ESÉNCIA DE LA SAGA ?

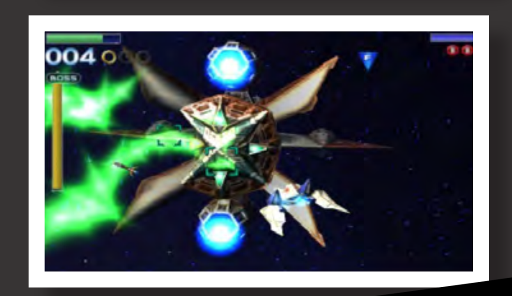
NAAAAAH ! HAY QUE ADAPTARSE A LAS DEMANDAS DEL MERCADO ... JUR,JUR

By: JaumeFontRosselló 2011

# VOLVEREMOS A SURCAR EL ESPACIO ENTRE PLANETAS CON FOX CON UNA CLARA MISIÓN SALVAR AL MUNDO DE LA INVASIÓN

Por fin ha llegado la adaptación para la nueva portátil de Nintendo de uno de los shooters más emblemáticos y queridos de la Nintendo 64. Nintendo ha encontrado un gran filón para su 3DS se va a dedicar a hacer remakes de sus juegos más emblemáticos. Empezaron con el Zelda Ocarina of Time 3D y ahora lo van a hacer también con Starfox 64. Junto a Fox debemos subirnos a la nave Arwing y sobrevolar más de media docena de planetas que forman parte del sistema Lylat. ¿Y qué debemos hacer en cada uno de ellos? Pues ni más ni menos que acabar a disparo limpio con todos los indeseables que salgan a nuestro paso hasta limpiar el planeta. Solo se puede decir una cosa más de este juego que aquel que lo compre podrá tener la seguridad de que se está comprando una obra maestra.





# AVANCES

Continuando con el trabajo de los números anteriores compartimos con vosotros nuevamente las fechas de las nuevas novedades que van a salir en el mes de Octubre. Es posible que salgan más juegos en ese mes pero con esto tendreis una buena referencia para decidir que juegos comprar.

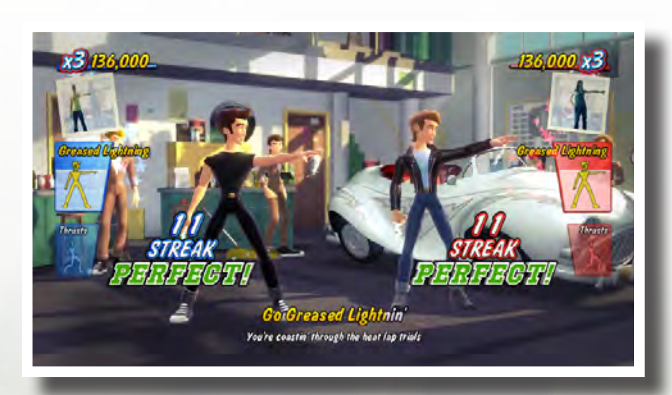
Todas las fechas son especulaciones ya que en el mundo de los videojuegos nada es seguro hasta que esta a la venta.

## NOVEDADES

| FECHA | JUEGO | PLATAFORMA | GENERO |
| --- | --- | --- | --- |
| 07/10/2011 | DARK SOULS | PS3, 360 | ACCIÓN |
| 11/10/2011 | FORZA MOTORSPORT 4 | 360 | COCHES |
| 11/10/2011 | DRAGON AGE II: LA MARCA DEL ASESINO | XBL, PC | ROL |
| 11/10/2011 | KINECTIMALS: AHORA CON OSOS | 360 | ARCADE |

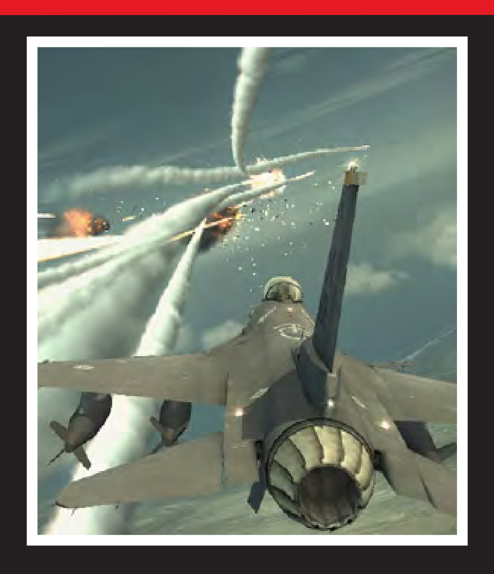


| | | | |
|---|---|---|---|
| 13/10/2011 | WRC 2 | PS3 | CONDUCCION |
| 13/10/2011 | MIGHT AND MAGIC HEROES VI | PC | ROL |
| 14/10/2011 | ACE COMBAT ASSAULT HORIZON | PS3, 360 | ARCADE |
| 14/10/2011 | THE CURSED CRUSADE | PS3, 360, PC | ACCION |
| 14/10/2011 | DEAD RISING 2: OFF THE RECORD | PS3, 360 | ACCION |
| 19/10/2011 | RATCHET & CLANK ALL 4 ONE | PS3 | ACCION |
| 20/10/2011 | LOS SIMS 3: VAYA FAUNA | PS3, 360, 3DS | SIMULADOR |
| 20/10/2011 | DANCESTAR PARTY | PS3 | BAILE |
| 20/10/2011 | LAS AVENTURAS DE TINTIN: EL SECRETO DEL UNICORNIO | MULTI | ACCION |
| 21/10/2011 | NARUTO IMPACT | PSP | ARCADE |
| 25/10/2011 | BATTLEFIELD 3 | PS3, PC | ACCION |
| 27/10/2011 | DISNEY UNIVERSE | PS3 | ACCION |
| 28/10/2011 | DRAGON BALL Z ULTIMATE TENKAICHI | PS3, 360 | ACCION |
| 28/10/2011 | WE DANCE | WII | BAILE |




## MÓNTATE UNA FIESTA AL ESTILO GREASE CON HASTA 8 AMIGOS MÁS CON EL MODO FIESTA GREASE

Vuelve Grease, esta vez para Kinect de Xbox 360 y Playstation Move, cantando y bailando en distintos modos de juegos, incluido el modo fiesta con hasta 8 jugadores en 2 equipos de 4, 2 cantando y 2 bailando.



## UN JUEGO DE ALTOS VUELOS

Ace combat: Assault Horizon es el juego más realista que han hecho hasta ahora y no solo en la forma de pilotar los aviones sino que podremos volar sobre lugares reales (18 mapas distintos) aunque no serán tan extensos como en ediciones pasadas.

Si a todo esto le sumamos un nuevo y más potente motor diseñado desde cero hace de esta entrega un juego novedoso y que dará mucho de qué hablar.

## ¿PIENSAS QUE ERES EL MEJOR RESOLVIENDO ACERTIJOS Y PUZLES? DEMUÉSTRALO

Si te gusta poner tu cerebro a prueba entonces tienes que hacerte con este juego y probar si eres lo bastante inteligente y astuto como para completar todos y cada uno de los acertijos.
Este juego aprovecha toda la potencia de la portátil de Nintendo, es decir, el juego es en 3D.



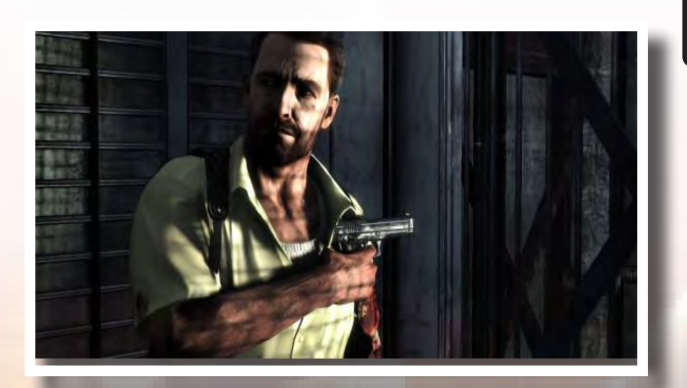


## EL PRIMER POKEMON EN 3D, POKEMON RUMBLE

En esta entrega, la primera entrega exclusiva para la 3DS, donde combatiremos con hordas de Toy Pokemon solo o conectándote con tus amigos.

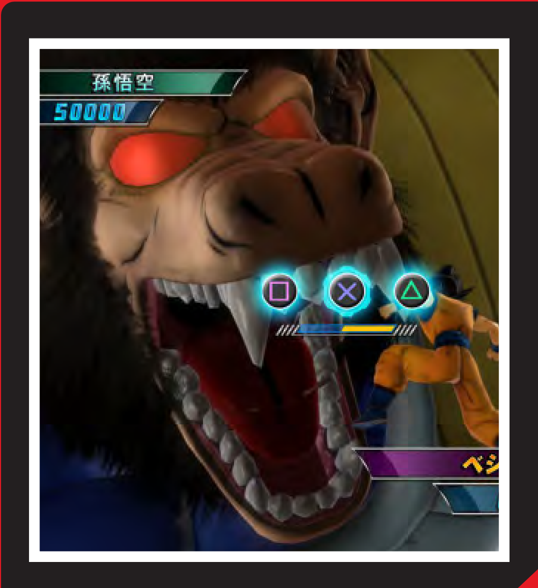
## GRANDES PELEAS NINJA AL ALCANCE DE TU MANO

A las puertas de la cuarta guerra Ninja alguien tiene que aparecer para decantar la victoria para un bando u otro. Como no podría ser de otra manera el hombre clave será Naruto.
La historia de esta nueva entrega abarca toda la historia de Shippuden desde su inicio hasta donde llega el anime actualmente.
Las peleas son mucho más brutales y multitudinarias. Si tienes dificultades en alguna misión puedes hacerla con un amigo.



## MAX PAYNE 10 AÑOS DESPUÉS

Para celebrar el 10º aniversario del lanzamiento de Max Payne, Rockstar Games ha anunciado el relanzamiento del juego original, pero esta vez para dispositivos móviles, totalmente en HD, con controles personalizables, y esto un poco antes de la salida al mercado de Max Pain 3, prevista para Marzo de 2012.




## ¿MISIÓN? SALVAR LA TIERRA ¿PODRÁS HACERLO NOVATO?

Vuelven Goku y sus amigos con más fuerza que nunca, pero esta vez no estarán solos, un guerrero nuevo les acompañará, un guerrero que no ha aparecido en ningún otro juego, tú.
Podrás crear tu propio personaje a placer, pelo, cara, color de piel, traje, color de traje...

Esto hace que el juego tenga un atractivo aún mayos si cabe.

## DOS NUEVOS JRPG PARA 2012 Y UNA NUEVA HORNADA PARA LOS PRÓXIMOS DÍAS



En pocos días tendremos en las tiendas una nueva remesa de Xenoblade Chronicles para todos aquellos que no pudieron conseguirlo en su momento por falta de existencias, además de anunciar que en 2012 llegarán en exclusiva para WII Pandora's Tower y The Last Story, el último trabajo de Hironobu Sakaguchi, creador de la saga Final Fantasy.

# EN EL PRÓXIMO NÚMERO…

PES 2012
PRO EVOLUTION SOCCER

RAGE

CREATIVE FUTURE

FIFA 12



CREATIVE FUTURE
CONOCE SIEMPRE LAS ULTIMAS NOVEDADES
SIGUENOS EN
HTTP://CREATIVEFUTURE.TK